免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶 Aogu 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：[UCG]游戏机实用技术 VOL.309


作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年11月3日

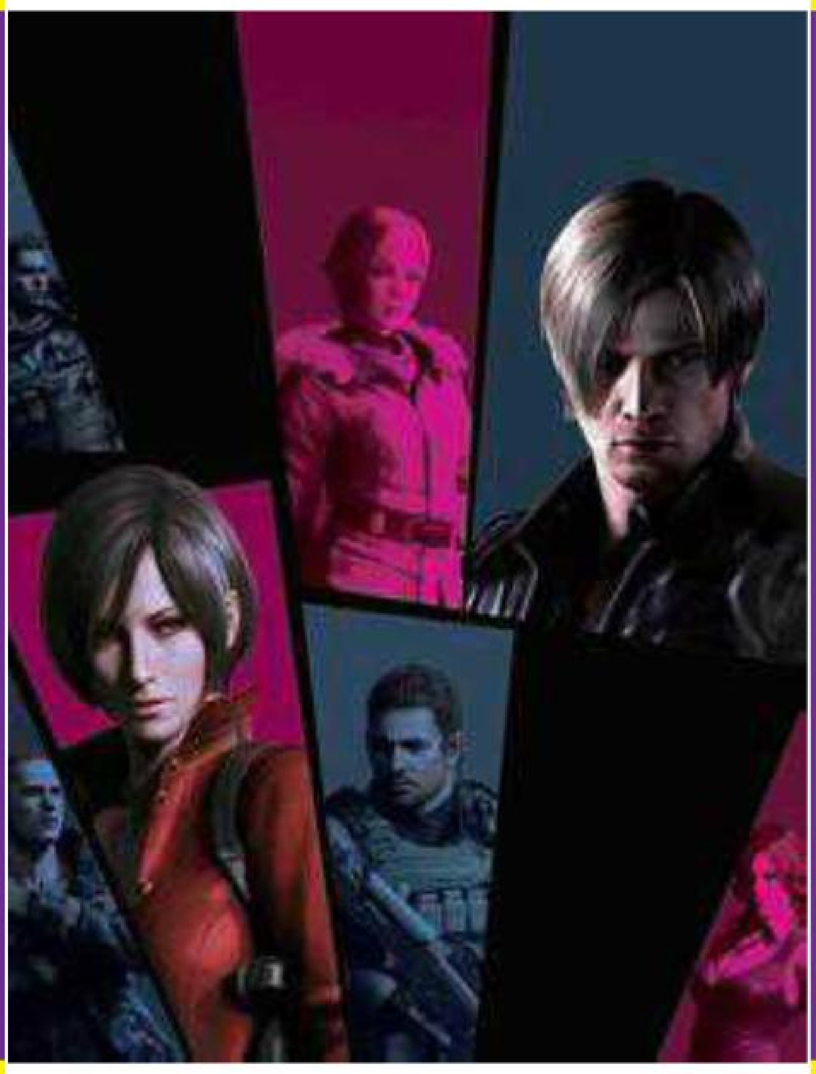
页数：124页

经受住压力，勇往直前。


Tot.309
游戏名人堂：小林裕幸——丧尸、恐龙与婆娑罗
游戏机实用技术
ULTRA CONSOLE GAME
攻略透解
FIFA 13/死或生5
NBA 2K13
特快专递
DJMAX旋风 曲调
研究中心
边境之地2
－强作袭来－
生化危机6
完全攻略+剧情解密
－特稿－
危机创世录
生化系列漫谈
前线狙击
COD 黑暗行动II/瓦尔哈拉骑士3
记忆猎人/怪物猎人3G HD版
特别企划
萌物贱赏手册
既萌又贱的游戏动物大搜罗
Gamehalo
UCG TGS2012 欢乐纪行
特别收录 铁拳TT2 搞笑结局动画集锦
DJMAX旋风 曲调 试玩演示
新作影像 荣誉勋章 战士｜刺客信条III｜舞蹈中心3
光环4｜分裂细胞 黑名单｜极限竞速 地平线
第2次超级机器人大战 原创世纪｜杀手47 赦免
本期赠品
Gamehalo DVD+
死或生5 精美卡贴 4张
2012.11A
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
21>
9 771008 060006


魔幻旅程正式开始
用体感亲身创造新的英雄传说
专为Kinect打造的角色扮演大作
神鬼寓言 旅程
Fable:The Journey
机种：X360
类型：角色扮演
发行：Microsoft
发售日：已发售

CONTENTS



强作袭来

危机创世录——《生化危机》系列漫谈 4
《生化危机 6》攻略 10





总第 309 期

11A

COVER STAFF

封面用图：《生化危机 6》
封面设计：一刀

©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.







读编交流

读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120

健康游戏忠告

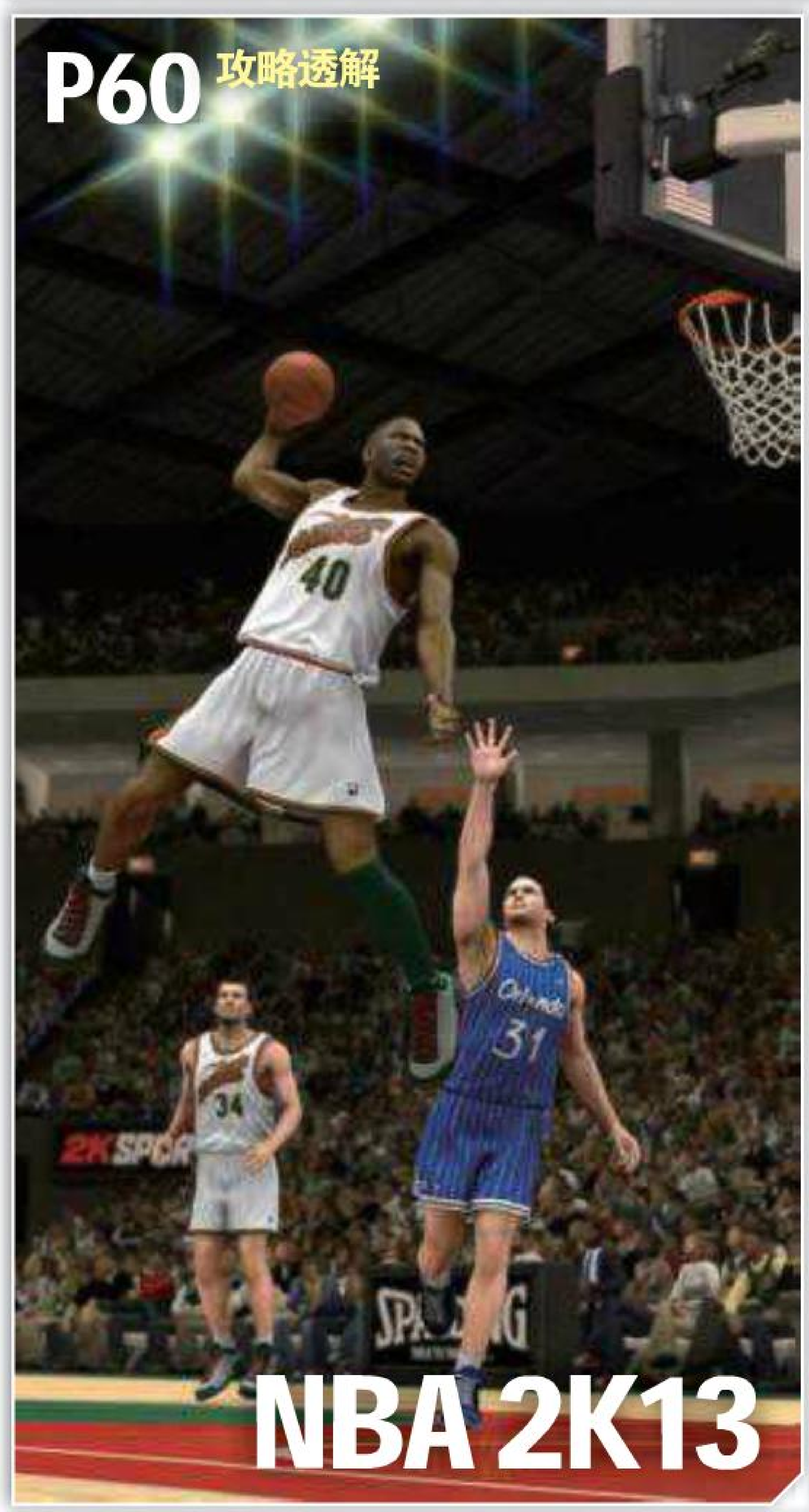
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

本期主打









新闻资讯

PS电玩大本营 3
游戏情报站 32
黄金眼 36
前线狙击 39
COD 黑暗行动 Ⅱ 39
怪物猎人 3G HD 版 42
瓦尔哈拉骑士 3 44
记忆猎人 46
排行榜 48

实用技术

特快专递 50
DJMAX 旋风 曲调 50
研究中心 52
爱夏的炼金工房 52
黄昏大地之炼金术士
边境之地 2 54
攻略透解 60
NBA 2K13 60
死或生 5 66
FIFA 13 74
软硬兼施SP 81
VITA命 84
3DS应援团 86
游戏进行时 88

游戏文化

特别企划 90
游戏名人堂 96
自由谈 100
人生赢家 102
指尖方圆 104
多边共享 106
猎人训练营 109





郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

PS3

COD 黑暗行动 Ⅱ	39 光盘
FIFA 13	37 74
NBA 2K13	36 60
爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士	52
百战天虫 革命	38
边境之地 2	54
刺客信条Ⅲ	光盘
第 2 次超级机器人大战 原创世纪	光盘
分裂细胞 黑名单	光盘
福尔摩斯的遗嘱	光盘
记忆猎人	46
荣誉勋章 战士	光盘
杀手 47 赦免	光盘
神鬼寓言 旅程	37
生化危机 6	10 38
时间与永远	光盘
死或生 5	66
索尼克大冒险 2	38
跳舞吧 4	光盘
铁拳 TT2	光盘
顽皮熊 天堂危机	38 光盘
行尸走肉	光盘
兄弟 双子传奇	光盘
冤罪杀机	光盘
质量效应 3	光盘
中土守卫者	光盘

PSP

SD 高达 G 世纪 超世界	89
猎人 幻想冒险	88

PSV

DJMAX 旋风 曲调	36 50 光盘
寂静岭 记忆之书	光盘
瓦尔哈拉骑士 3	44
伊苏 塞尔塞塔的树海	36 光盘

Wii

跳舞吧 4	光盘

Wii U

刺客信条Ⅲ	光盘
怪物猎人 3G HD 版	42
跳舞吧 4	光盘

X360

COD 黑暗行动 Ⅱ	39 光盘
FIFA 13	37 74
NBA 2K13	36 60
百战天虫 革命	38
边境之地 2	54
刺客信条Ⅲ	光盘
分裂细胞 黑名单	光盘
福尔摩斯的遗嘱	光盘
复仇者联盟 地球保卫战	光盘
光环 4	光盘
极限竞速 地平线	光盘
记忆猎人	46
热火职业摔跤	38
荣誉勋章 战士	光盘
杀手 47 赦免	光盘
神鬼寓言 旅程	37
生化危机 6	10 38
死或生 5	66
索尼克大冒险 2	38
特技摩托 疼痛之源	光盘
跳舞吧 4	光盘
铁拳 TT2	光盘
顽皮熊 天堂危机	38 光盘
舞蹈中心 3	光盘
行尸走肉	光盘
兄弟 双子传奇	光盘
冤罪杀机	光盘
质量效应 3	光盘
中土守卫者	光盘

Gamehalo



本期光盘精选内容













特别收录

UCG TGS2012 欢乐纪行

铁拳TT2 搞笑结局动画集锦

刺客都市跑酷行

Vita命

DJMAX旋风 曲调 试玩演示

伊苏 塞尔塞塔的树海 探险指南

新作影像集锦

荣誉勋章 战士
刺客信条Ⅲ
复仇者联盟 地球保卫战
兄弟 双子传奇
COD 黑暗行动Ⅱ
第2次超级机器人大战 原创世纪
舞蹈中心3
冤罪杀机
极限竞速 地平线
中土守卫者
光环4
杀手47 赦免
跳舞吧4
质量效应3（DLC）
顽皮熊 天堂危机
寂静岭 记忆之书
细胞分裂 黑名单
福尔摩斯的遗嘱
时间与永远
特技摩托 疼痛之源（DLC）
行尸走肉

电影前线

克鲁德一家
独行侠
虎胆龙威5
斯托克

ENDING SONG

DJMAX经典曲目
Fallen Angel 全新MV

本期光盘特别附赠

UCG308游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/xw7tFqZozKg/
密码:DZ3MBVH318

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验





信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①生化危机6	Capcom ②	动作射击 ③
④多机种 Resident Evil 6	⑤	⑥ 美版
2012年10月2日 ⑦	1~2人 ⑧	59.99美元 ⑨
对应机种为PS3和X360 ⑩		⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏
宋 恺

编　　委：冯 健
王锐愚
衣山川
江 浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年11月1日
定　　价：人民币12.00元

PlayStation® 游戏专页

由即日起至11月4日期间，PlayStation®将与迪士尼带同米奇和一众好友米妮、普鲁托及古菲，一齐来到皇室堡参加万圣派对，试玩PlayStation®3《Disney Universe》（迪斯尼 宇宙）游戏。顾客于皇室堡消费满HK$200，凭发票试玩游戏可获赠精美《Disney Universe》A4活页夹一个。每逢六、日参加者再额外获赠《Disney Universe》锁匙扣1个。礼品数量有限，送完即止。到时记住来皇室堡感受米奇好友万圣星级盛会的节日气氛！



PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

SCE Asia新总裁即将走马上任 将带领团队向前迈进新一步！

Sony Computer Entertainment Asia (SCE Asia)的新总裁诞生了。在2012年9月24日，SCE Asia委任了织田博之先生出任总裁一职，管理香港、台湾、韩国、新加坡、马来西亚、泰国、越南、菲律宾及印度尼西亚等地的PlayStation®产品销售及市场推广业务。



织田博之与SONY Corporation渊源甚深，结缘始于1990年，先后工作于Sony Hong Kong、Sony Taiwan及Sony China，在业界拥有22年经验，并且能操流利日文、英语及国语。对于新任命，织田博之表示："我非常高兴能加入SCE Asia，现在市场正处于创新的发展过程，我将带领公司团队继续向前迈进，拓展公司业务及强化架构。同时感激安田哲彦先生在过去15年对SCE Asia所作出的贡献。"

而SCE Asia创办人及前总裁安田哲彦先生对于其继任人亦投下百分之百的信心，认为织田博之利用其对于业界的丰富知识及管理经验，并融入Sony的创新精神，将带领公司的管理团队开拓新发展。

关于SCE Asia

SCE Asia创立于1995年，旗下分公司包括Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited (SCEH)、Sony Computer Entertainment Taiwan Limited(SCET)及Sony Computer Entertainment Korea Limited(SCEK)，负责PlayStation®3家用主机、PlayStation®Vita掌机、PSP®(PlayStation®Portable)掌机及一系列PlayStation®游戏软件于香港、台湾、韩国及东南亚地区的销售及市场推广服务。

轻巧PlayStation® 3即将上市

潮流兴瘦身，PS3亦都加入大潮流来一个大变身！在刚过去的东京游戏展中，PlayStation宣布将于年底前推出250GB HDD/500GB HDD的PS3主机，体积比以往型号大幅减少，变得更轻巧。打响头炮的将会是木炭黑PS3，已于9月29日推出，随后上市的典雅白PS3主机的发售日期则定于11月22日。另外玩家还可选择搭载了12GB闪存的新型PS3。透过内存，玩家可以连接即将推出的专用硬盘(250GB)来进一步扩充储存容量，满足玩家的需要。而种种的革新以及容量的增大后将是更优惠的价钱！250GB容量的主机只需港币$1,980，相当吸引人吧！PlayStation更会推出各种贴心的周边配件，包括主机直立架以及PS3无线控制器DUALSHOCK®3(石板灰)，任你搭配。





储存媒体容量	商品机身颜色	建议售价(港币)	发售日
HDD 500GB	木炭黑	HK$2,080	热卖中
HDD 250GB	木炭黑	HK$1,980	热卖中
HDD 500GB	典雅白	HK$2,080	11月22日
HDD 250GB	典雅白	HK$1,980	11月22日
闪存12 GB	木炭黑	TBC	TBC



《Rocksmith》享受摇滚乐趣



也许你曾经觉得游戏与现实总有一段距离，玩音乐游戏并不能让你真正认识音乐，但最新推出的PS3游戏《Rocksmith》（定价：港币$458）将会把这个想法全部推翻！这是惟一能够让你用"任何"真实的电吉他或Bass吉他来操控的音乐游戏，游玩时所奏出的乐声完全来自你手中的真实乐器。从而训练你正规的吉他演奏，真真正正原汁原味！此外，你也不用担心这款游戏只适合吉他新手或者神级演奏者，因为游戏设有锻炼特定技巧的小游戏，也可以依照自己的程度来调教游戏的进度，层层递进成为演奏级大师。另外，还有不同类型的音乐曲目，有经典的，也有较新兴的，选择自己喜爱的乐曲在家里随时为自己开一场精彩的演奏会吧！

各路英雄协力保卫地球

每当看到动漫剧情里的地球人被不明怪物袭击时，你是否有挺身而出拯救他们的冲动？机会就在眼前！游玩刚推出的PlayStation®Vita第三人称射击游戏《地球防卫军3 Portable》（售价：HK$388），你将化身为地球防卫军EDF的成员之一，对抗巨型昆虫、生化怪物、二足机械步兵、巨型四足要塞等外星生物。而且你绝不是孤军作战，你可以选择最多与其余三位玩家联机与敌方进行对战，除了可以举枪进行攻击以及四处滚地回避外，你还可以驾驶军用直升机等机械迎战。当中更有系列玩家所熟悉的传奇飞行女兵Palewing登场参战。



而为了应付攻击力各异的怪物，作战用的兵器选择更超过150种，不少兵器非常恶搞，当中包括传闻由天才研制、能令敌人停止活动的超兵器麻痹枪，还有可以令己方队友回复体力、行善积德的回复枪等。万事俱备，只欠你的参与，不要犹豫，事关地球的生死存亡，快来召唤其他地球防卫军成员一齐行动，挽救地球吧！

《GT赛车5》新车落地



PS3赛车游戏《GT赛车5》已推出了一段时间，是时候增加一下自己的车款了！PS Store即将推出3款新车，包括在2012年纽堡林24小时竞赛奋战的Nissan GT-R N24 Academy '12、内藏水平对卧引擎的小型FR车Subaru BRZ S '12、以强大战斗力著称的Honda赛车HONDA weider HSV-010 (SUPER GT) '11。每款DLC均售HK$8。

DLC名称
HONDA weider HSV-010 (SUPER GT) '11
NISSAN GT-R N24 GT Academy '12
SUBARU BRZ S '12

游戏平台：PlayStation®3｜推出日期：热卖中
价格：每款HK$8｜销售平台：PlayStation®Store



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS logo","PlayStation","△O×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"logo" is a registered trademark of Sony Corporation.

文 Jackpot 编 纱迦 美编 anubis



危机创世录

——《生化危机》系列漫谈

从1996年那款悄然登场的原创新作，到今天这块世人皆知的著名品牌，转眼间，16年的时光如同白驹过隙，《生化危机》从当年那部默默无闻的黑马变为了Capcom旗下销量最高的系列。在游戏内，野心家挑起的危机总会被英雄扑灭，而在现实中，当Capcom面临困境时，不断进化的《生化危机》也会带领公司走出财政的低谷。这是一部诞生于动荡、成长于荆棘的系列，危机常在，但世界不灭。

{诞生 1996~2000}

20世纪90年代中期，整个游戏界正处于从2D向3D转型的关键时期，SEGA和Namco通过《VR战士》和《铁拳》积累了大量3D游戏的制作经验，而Capcom此时销量最高的品牌依然是2D时代的《街头霸王》。随着PS、土星等新机种的接连登场，Capcom希望打造一款能够发挥32位主机性能的新作。《生化危机》这一项目源于社内元老藤原得郎构思的3D版《魔界村》。作为Capcom早期的知名系列，《魔界村》一直带有浓郁的恐怖色彩，FC版初代的第一关就有丧尸从墓地爬出的画面。制作组意图将《魔界村》的中世纪奇幻画面以3D技术重新演绎，然而，制作中途，藤原得郎突然辞职，项目落入了无人接手的境地。当时还是新人的三上真司临危受命，率领小林裕幸、神谷英树等同事接下了开发重任。作为监督，三上对企划案进行了大幅修改，虽然敌人依然以丧尸为主，但故事背景从中世纪的欧洲变为了现代时期的美国。初代《生化危机》是Capcom在3D时代起步期的代表作，限于当时的编程水平，制作组还无法用多边形即时渲染整个场景，只能采用2D背景+3D人物的组合方式。编写手柄的操控系统也让开发者绞尽了脑汁，最终选择了“左右转向、推前移动”的主观模式，这种“开坦克”式的操作也在很长一段时间里成为了《生化危机》系列的特色。

严格意义上讲，《生化危机》并不是第一款3D恐怖游戏，1992年的《鬼屋魔影》最早发明了静态背景+3D角色的处理方案，1995年的《D之食卓》在这一基础上增加了大量CG动画表现剧情。然而，《鬼屋魔影》的美工粗糙，画面过于卡通化，缺乏恐怖感；《D之食卓》的剧情简陋、流程过短，玩家必须在两个小时内通关，中途不能存档，种种怪异设定让广大玩家对其敬而远之。3D恐怖游戏的大旗，注定要由Capcom扛起。相较其他恐怖题材作品，《生化危机》的特色在于较为现实的的剧情。《鬼屋魔影》以克苏鲁神话为背景，《D之食卓》的主角一家是吸血鬼的后裔，而《生化危机》的众多变异生物则是基因改造的产物，丧尸不过是感染了T病毒的普通人类。场景设定也较为严谨，洋馆的灵感源于恐怖片《闪灵》中那个巨大空旷的酒店，制作组特意对状态数据进行了精简处理，让画面更加直接，配上精细刻画的CG背景和张力十足的场景构图，游戏的直观感觉与恐怖电影别无二致。为了节省成本，《生化危机》的片头采用真人出镜的实拍画面，这也是初代有别于续作的一大特征，独具风味。

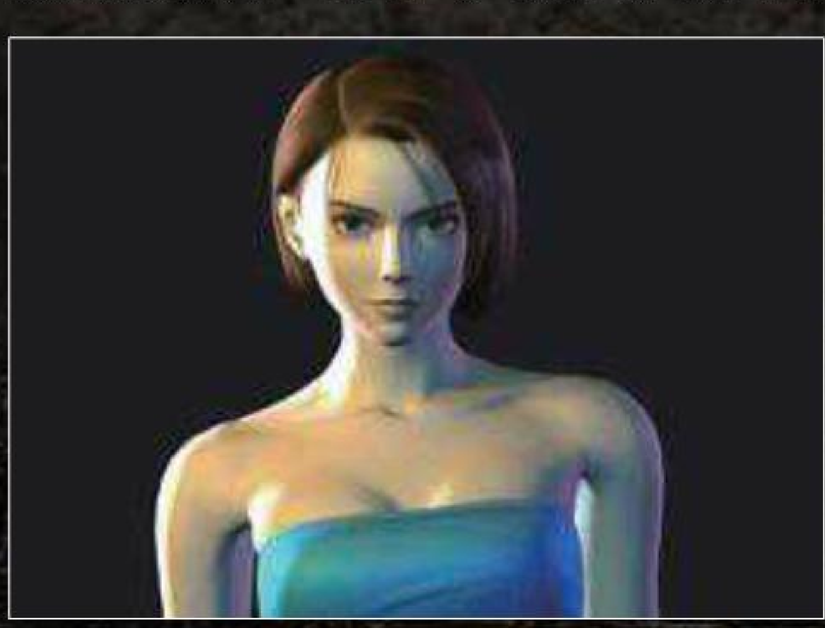
Capcom最初并未对《生化危机》寄予厚望，公司规定，只要销量达到15万，就可以制作续作。游戏在发售后的两个月内达成了这一指标，高层自然给2代开了绿灯。Capcom赋予三上真司等人更大的资源和权力，他们日后组成了在业界如雷贯耳的第四开发部。续作的监督交由神谷英树负责，三上则担当制作人。游戏原定1997年夏天发售，采用单碟装载体，神谷当时抱着较为敷衍的心态，只希望延续前作的要素，并未提出太多创新。在游戏开发完成度过半的时候，三上真司对这一版本提出了不满，认为它处处充满着1代的即视感，根本不配叫2代。画面原地踏步，剧情和流程也缺乏惊喜，连高潮部分的设计也和前作差不多。三上之所以怒斥制作组，也是源于前作的持续热销。是金子总要发光，虽然Capcom没有对《生化危机》大作宣传，但游戏在玩家群内口耳相传的出色口碑，造就了长期热卖的良性循环。本作成为PS平台第一部突破百万的游戏，三上自然也在心





中抬高了续作的标准。为了让2代不辱系列之名，在游戏临近完工时，三上选择推倒重来。这一未发售的废弃版被民间俗称为《生化危机1.5》。三上曾笑称，自己在同事间的口碑并不好，很多员工看到他来视察便心生恐惧，因为他对推翻重做习以为常。不过，纵观第四开发部此后的传世杰作，不论是《生化危机2》、《鬼泣》、《生化危机重制版》还是《生化危机4》，全部都经历了推倒重来的过程。作为完美主义者，三上真司或许不受同事欢迎，但他精益求精的制作态度，却值得玩家尊敬。

最终于1998年发售的《生化危机2》销量高达500万，标志着系列正式成为一线品牌。洋馆事件后，安布雷拉的病毒扩散到整个浣熊市，2代呈现的这一惨剧成为了系列多部作品采用的大背景。游戏采用双碟装作为载体，A盘为里昂，B盘为克莱尔，两位主角的剧情有表里关之分，并互相联动。男主角通关后的存档可以被女主角继承，反之亦然。里昂没有拿到的道具，可以交给克莱尔获取，不同表里关组合有不同的分支，若想看完全部剧情，至少要通关四次，这也是废弃版《生化危机1.5》所没有的设定。2代的隐藏要素更加丰富，除了继承自前作的无限火箭筒和换装，还有"第四幸存者"和"豆腐幸存者"等模式供玩家挑战。作为第四幸存者，汉克被誉为"死神"。戴着防毒面罩



的他吸引了不少玩家的目光，也赢得了日后在系列中继续登场的资本。弱不禁风的豆腐原本是制作组测试敌人攻击判定的模型，将其作为隐藏角色纳入游戏，体现了神谷英树独特的幽默感。

三上真司主张"慢工出细活"，《生化危机2》虽然品质优秀，但延期一年的发售让高层颇为不悦。此后，Capcom下达了"3代必须在1999年内推出"的死令。经过2代的制作，第四开发部基本摸清了PS的机能，对其局限性十分了解。为了完成高层的任务，三上将青山和弘开发的一部以吉尔为主角的外传作品《最终脱逃》扶上正统之位，把之后的续作留给了下一代主机。《生化危机3》的进化程度逊于2代，制作组并没有颠覆前作的大体架构，剧情缺乏新意，追踪者这位对主角穷追不舍的BOSS算得上是本作少有的亮点。游戏将重心放在了动作性上。新增的紧急回避和180度转身让玩家可以对扑过来的敌人做出迅速反应，繁多的弹药合成公式也是本作注重战斗的体现。佣兵模式追求纯粹的爽快感，关卡初始的时限很短，玩家需要通过不断杀敌增加时间，连续击倒敌人可以获得连杀奖励。任务完成后，系统会根据玩家的表现给予奖金作为报酬，用于购买强力武器。3名佣兵的初始装备不同，如何根据角色的特性制定最高效率的战斗方式，是玩家乐于研究的课题。

按照原计划，初代《生化危机》的PS和土星版原本是同日发售的游戏，但土星版最终推迟了4个月，让PS占尽先机。2代的土星版制作中途便被取消，剩余的资源被SEGA转化为原创新作《深海恐惧》，3代则从一开始就没有计划推出土星版。眼看着PS在《生化危机》的帮助下扶摇直上，SEGA深刻意识到Capcom的能量之大，希望为DC争取到一部《生化危机》。第四开发部的日程表已经被其他项目挤满，抽不出空，SEGA提议由他们的子公司Nextech负责程序和美工部分，Capcom只需派人编写剧本和过场动画就可以了。其实三上真司在制作初代《生化危机》时，并没有考虑到今后的发展，直到1代热卖后，制作组才开始续写后面的剧情。他们以克里斯为线索引出了妹妹克莱尔，以记录中"约翰与艾达"这两个名字引出了艾达王，以瑞贝卡来到洋馆前的故事引出了比利……在3代的结局中，丧尸遍地的浣熊市最终被核弹夷平，系列的故事就此告一段落，Capcom希望在下一部作品中，对略显纷乱的剧情进行一番梳理。

DC版《维罗尼卡》于2000年春天亮相。本作交代了安布雷拉公司和T病毒诞生的部分背景，大反派威斯克再度登场，展现出惊人的实力，他背后的神秘组织H.C.F也成为玩家议论的焦点。从剧情的角度来看，《维罗尼卡》没有让人失望，但它的关卡设计和战斗系统并没有太多进步。本作原本是DC的独占游戏，日版特意选在PS2首发一个月前的2月3日，意图十分明显。但光凭一个《维罗尼卡》根本无法拯救SEGA的命运，DC版销量勉强突破一百万，比预期差了太多。Capcom随后又以《完全版》的名义将其移植到PS2上，画面略有强化，新增了9分钟过场动画。《完全版》最具价值的部分在于其附赠的档案《威斯克报告书》，对整个系列的剧情进行了扩展与补充。



繁衍 2001~2004

《维罗尼卡》跨平台之后，大部分人都认为，下一部《生化危机》会首先在装机量最高的PS2上登场。然而，2001年秋天，三上真司却与宫本茂一起发表了独占宣言，NGC将在日后成为系列的主平台，首先发售的是2002年春天的《生化危机重制版》，紧随其后的是《生化危机0》，万众期待的《生化危机4》也在构思中。作为NGC《生化危机》的第一炮，《重制版》没有让玩家失望。与今天泛滥的各类复刻游戏不同，除了剧本大纲无法变更，制作组几乎改掉了一切能改的部分，《重制版》完全可以称得上是一款全新的作品，极具诚意。游戏沿用了CG背景+3D人物的处理方案，把NGC原本就已经十分强大的机能全部发挥到角色上，震撼力空前。抛开视角无法旋转这一系列的固定缺陷不谈，本作的画面在2002年可谓无人能敌。敌人设计颇具特色，除非爆头，否则丧尸被击倒后，尸体不会消失。如果玩家没有对躺下的敌人用各种火源"焚尸灭迹"，一段时间后，倒下的丧尸就会在你经过时爬起来，进行突然袭击。这种"暴走丧尸"的体力很低，但速度和攻击力都不容小视。隐藏要素中的"敌人隐形"和"炸弹丧尸"给了玩家非常大的压力，特别是前者，听着各类怪物的咆哮，却看不到他们的身影，足



够让人汗毛直竖。新增剧情虽然不多，但都令人满意，悲剧女性实验体丽萨的故事更让玩家难忘。很多人将《重制版》视作老一代《生化危机》中画面最好、恐怖感最强的一作。一方面，《重制版》的气氛营造的确出色，另一方面，游戏的难度也比其他作品高得多，弹药的严重紧缺让玩家始终顶着挥之不去的压抑感，与2代和3代有着天壤之别。

2002年末推出的《生化危机0》严格意义上并不能算完全新作。Capcom在1999年就已经公布了0代的存在，当时的版本以N64为平台，画面较为粗糙，但其人设、系统和剧情都已经相当成熟。随着N64销声匿迹，制作组保留了大部分关卡，经过画面翻新，将其转移到NGC平台。《生化危机0》依然采用系列管用的双主角设定，但这一次，两位角色共同行动。制作组有意突出双人的合作意识：比利擅长使用枪械，一些体力活也只有他能完成，但无法调配草药；瑞贝卡的体力值只有比利的一半，但他能够进入一些比利无法进入的区域。本作取消了道具箱的设定，角色道具栏上限为6，两名主角合计空间也只有12。新增系统“道具置下”则允许玩家把道具放在房间内。在很多情况下，两名角色都需要承担“搬运工”的职责，转移过关所需的资源。本作希望以此挑战玩家的规划能力，如何在有限的时间和空间里设计出一个最合理的攻略方案，是游戏的最大难题。可惜本作的销量依旧惨淡。相较精雕细琢的《重制版》，《生化危机0》的后期流程赶工痕迹明显，关卡设计和CG场景的质量都有明显下滑。本作最大的诟病之处在于剧情，N64版开发途中，Capcom官方就已经透露了游戏的大致剧本，整个通关过程波澜不惊，缺乏惊喜。作为男主角的比利此后没有亮相于任何正统续作，只在Wii的光枪游戏《安布雷拉历代记》中露了个小脸，从另一个侧面显示出本作的人气之低。NGC的两部《生化危机》销量不尽人意，Capcom只得取消复刻2代和3代的计划，变为聊胜于无的简单移植。《生化危机0》的开发工作由三并达也的第三开发部负责，与三上真司和小林裕幸没什么联系。0代口碑的下滑引起了三上的忧虑，他重回开发一线，亲自担当《生化危机4》的监督，力图为系列重振雄风。

作为给公司下金蛋的母鸡，《生化危机》的意义绝不仅仅是每代卖出上百万这么简单。Capcom在3D时代的所有经典名作，几乎都由《生化危机》衍生而来。与《生化危机3》同期发售的《恐龙危机》是三上监督的一大力作，敌人从步履蹒跚的丧尸变为机敏凶残的恐龙，刺激感倍增。考虑到战斗节奏变快，游戏的操作模式也比《生化危机》更为灵活，可以一边移动一边射击。初代《恐龙危机》依然是一部恐怖大作，注重气氛的营造，巧舟接手的2代则变为了动作射击游戏，解谜部分减少、敌人数量增加、战斗更为频繁，连续猎杀恐龙可以获得分数奖励，用于购买武器和弹药，这种“以战养战”的打法完全颠覆了《生化危机》的惯性思维。第二开发部的《鬼武者》是PS2第一部突破百万销量的游戏，操作模式同样带有大量《生化危机》的残留特征，如坦克式行走，但这部作品的重心是刀剑战斗，防御和构式移动的引入让主角有了与敌人在近距离安全周旋的资本。标志性系统“一闪”衍生自《生化危机3》的紧急回避，鼓励玩家采用沉稳的打法，仔细观察敌人的行动，待其露出破绽后一击得手。这种料敌于先、后发制人的战斗风格，充分体现了《鬼武者》系列“一刀入魂”的独特魅力。

《生化危机4》这一项目早在1998年就已经启动。在最初的计划中，游戏以PS2为平台，预定在2001年发售，由神谷英树担任监督。主角里昂奉命潜入敌人在西班牙的秘密基地进行调查，途中不慎感染了致命病毒，却也因祸得福，获得了惊人的超能力。随着开发工作的推进，游戏一股脑塞进了大量招式，二段跳、飞行、波动拳纷纷被引入。神谷原本希望这一代作品能给玩家带来耳目一新的感觉，主角在剧本中“惨遭毒手”获得超能力正是为





了给作品增添更多动作性。未曾想，制作组沿着这套思路越做越过瘾，把里昂变成了一个无所不能的超人。游戏参杂了太多的超现实元素，三上真司在过目后也承认这种风格与《生化危机》系列格格不入。此时游戏已经有了相当高的完成度，距离2001年的发售日也为期不远，如果将这部作品直接放弃，不但制作组会心有不甘，Capcom的高层也绝不会允许。第四开发部将游戏改为原创标题继续开发，最终制作出《鬼泣》这一里程碑式的巨作。《恐龙危机2》注重射击，《鬼武者》注重近战，而《鬼泣》则是一部枪剑并用、远近通吃的游戏。本作鼓励玩家即兴发挥，通过诸多武器和招式，自行组合出一套火爆无比的攻势，观赏性极高。《鬼泣》奠定了3D清版ACT的完善标准，今天的大部分动作游戏也只是在它的基础上进行修修补补，鲜有质的革新。当然，作为第四开发部的名作，《鬼泣》的身上依然带有《生化危机》的烙印：但丁的脸型跟里昂几乎是同一个模子扣出来的，个性也十分接近。在气氛营造上，《鬼泣》也颇为出色，浓郁的哥特风格让人心头为之一沉，挥之不去的压抑感与酣畅淋漓的战斗结合地天衣无缝，为玩家带来了独特的游戏体验。

三上真司最初并不认为《鬼泣》是《生化危机》应有的发展方向，半年后，在NGC的《生化危机重制版》中，他又走回了CG背景+坦克式操作的老路。不论是从画面还是系统的角度去考虑，《重制版》都已经达到了老一代《生化危机》的极限，系列死忠给予了本作非常高的评价，但它无法改变这个品牌日渐式微的现实。虽然《重制版》受到了NGC装机量的拖累，但就算这部游戏在当时最流行的PS2上推出，其销量也不太可能超越《生化危机2》。《重制版》的恐怖感固然是历代最强的，但这是以较高的难度为代价，光是这一点就让很多玩家对其敬而远之，在游戏架构上，它也没有质的突破，缺乏让人耳目一新的创意。《钟楼》和《死魂曲》的恐怖感高于《生化危机》，源于主角柔弱的战斗力。然而，系列玩家已经习惯于扮演克里斯和里昂这样的动作英雄，不可能接受一位手无缚鸡之力的孩子担任主角，枪械也是历代战斗系统的主轴，无法去掉。在这个捉襟见肘的大前提下，三上真司只能通过减少弹药、加强敌人的方式来提高游戏难度，增强恐怖感，《重制版》就是在这一思路下诞生的产物。三上曾希望《生化危机4》拥有更进一步的恐怖感，在宣传中，他号称这一作会让玩家"吓得尿裤子"。4代的实际画面最初于2002年末公布，当时的版本色调阴郁，带有浓厚的《寂静岭》风味。剧情保留了"主角感染病毒"的设定，里昂在身体状态不稳定的情况下坚持战斗，遇见了很多幻觉。三上认为，恐怖感源于未知，经过多部作品的铺垫，《生化危机》的剧情对于大部分人已经没有悬念可言，各类怪物都成为了熟悉的老面孔，导致恐怖感下降。而4代的里昂在感染病毒后，五感出现了严重错乱，很多与其搏斗的敌人其实都是他自身产生的幻觉，也是他自己的心魔。单从恐怖感的角度来看，这样的设定没有问题，但其风格似乎比《鬼泣》更加异想天开，同样不适合《生化危机》这个较为现实化的系列。最终，这套被玩家称作《生化危机3.5》的方案还是被扔进了废纸堆。

《生化危机4》继续延期，在这段空白期内，玩家能接触到的系列新作只剩下PS2上的《生化危机 逃出生天》。作为网络游戏，《逃出生天》提供了丰富的角色选择，每一位人物的基础性能都有所不同，并拥有特殊动作和特殊道具，利弊鲜明。本作采用组队制，4名角色组成的逃亡小组只有在分工明确、各司其职的情况下，才能顺利过关。本作的隐藏要素非常丰富，原画、音乐、过场剧情和隐藏角色都可以通过完成任务后的奖励点数解锁。为了照顾没有安装网卡的用户，《逃出生天》保留了离线模式，但在线联网取得的点数比离线多得多，这也是Capcom鼓励玩家多多上网与人联机的举措。本作的主要问题在于角色沟通不够顺畅，离线模式下的同伴AI不够高，即使在网络中凑齐4名真人组队过关，简陋的交流系统也平添了不少麻烦。游戏由打造《怪物猎人》的第一开发部负责，制作组在细节上做出了很多创新，被锁住的门在没有钥匙的情况下可以用暴力手段强行打开，非常灵活。角色的病毒腐蚀率达到100%后就会变为丧尸，在网络模式下，你甚至可以向队友反戈一击，啃咬之前的同伴……负责本作的佐佐木荣一郎也是《生化危机6》的监督，他为6代的网络系统提出了不少有益建议。《逃出生天》于2004年推出了资料片《第二章》后就此销声匿迹，一直没有续作发售。但作为网络AVG的先驱，它对联机模式做出了积极的探索，功不可没。



进化 2005~2012

《生化危机4》再次推倒重来后，第四开发部仔细研究了系列的发展方向。在《生化危机》日渐式微的同时，由其衍生出的《鬼武者》和《鬼泣》却大放异彩，给玩家提供了新的体验，引领整个游戏界的潮流。这两大系列的共同特色是强化战斗、弱化解谜。在PS时代，《生化危机》这种3D化的AVG是最流行的游戏类型，当时的主机能力较弱，只能采用CG背景+坦克操作的运作模式。进入PS2时代，3D性能飞速提升，以《鬼泣》为首的清版ACT成为了时代的弄潮儿，AVG风光不再。Capcom被誉为"动作天尊"，ACT的精神已经刻入公司的基因，初代《生化危机》的操作蹩脚，纯粹是受限于当时的技术，一旦有了足够强的机能，制作组完全可以提供一个临场感更好、动作性更强的方案。从这点来看，神谷英树把《生化危机4》做成了《鬼泣》，并非无心插柳，而是偶然中的必然。三上真司虽然在性能更强的NGC上创作出《重制版》这样守旧的作品，但此时的他也认清了局势，不想沿着老路一直到黑。既然无法在恐怖感方面有更多的建树，不如索性加强战斗乐趣。经过一番争议与波折，第四开发部终于确立了《生化危机4》重生后的新形态。这个注重战斗的版本最终于2005年正式发售，掀



开了系列新的篇章。

TPS（第三人称射击）这一类型对玩家而言并不陌生，但《生化危机4》的处理方式确实让人耳目一新。第一批TPS名作源于十年前的《马克斯·佩恩》和《脱狱潜龙》，这是两部以“子弹时间”为卖点的射击游戏，镜头处理与《生化危机4》大相径庭。比起FPS的第一人称视角，TPS在观察和移动方面更为优越，但视觉冲击力却差得远。由于屏幕上人物和武器所占的比例较小，枪械开火时的爽快感和真实感照比FPS游戏大打折扣。《生化危机4》采用的越肩视角则结合了传统TPS和FPS的优点，通过较大的人物比例和临场感十足的视角，达到了动作与射击要素的兼得。除了独特的视角外，本作的另一独到之处在于将《莎木》开创的QTE动作发扬光大。和今天各类游戏剧情画面中泛滥成灾的QTE相比，《生化危机4》的QTE要严肃得多，它的主要目的是对主角的闪避和攻击能力进行补充，令其动作更加丰富多彩（当然，本作的过场也存在大量QTE，但玩家输入失败后可以直接Continue，并不算十分严厉的惩罚）。与克劳撒的BOSS战便是这一制作思路的典型体现，面对他丰富的近身攻势，玩家需要的不仅是敏锐的反应速度，还要熟悉其不同语音和姿态代表的攻击套路和QTE按键，才能克敌制胜。

很多玩家都指责4代射击与移动不能并存的“站桩”模式不够合理，其实这一看似陈旧的设定只是为了弥补手柄操作缺陷的率性而为。《生化危机4》没有类似《COD》的自动瞄准，更没有如同《光环》那般硕大的准星，主角必须利用微小的红点精确射击敌人，全手动式瞄准让玩家的精力完全集中在了左摇杆上，此时即使腾出右摇杆给玩家移动的机会，也没有多大的实际意义。对应“站桩射击”的主角，《生化危机4》的敌人进攻节奏也较为缓慢，眼看着敌人缓缓逼近，主角却只能在静止状态下开枪，这种看似不合理的设定也是为了渲染游戏的压迫感。无论是杂兵战还是BOSS战，里昂遵循的都是“射击要害→冲过去发动QTE体术→奔跑拉开距离”的思路。因为《生化危机4》的主角虽然拥有了精确射击的能力，但其移动转向依然保留了开坦克的风格，跑位很不灵活，一旦被敌人逼入近身，便只能将活命的希望寄托于QTE体术和小刀上，此时使用方向键根本无法对近在咫尺的敌人进行有效回避。好在第四开发部对关卡进行了精心微调，让主角同时面临的敌人始终处于一个合理的数量下，既让玩家体验到了压迫感，又不会束手无策。

相比PS时代的三部作品，《生化危机4》的确通过一系列改革措施加快了节奏，如更多的敌人、更丰富的武器、更充足的弹药和更简单的解谜。但这并不意味着游戏彻底脱离了AVG的烙印，变为一款纯射击作品。实际上，4代最为玩家津津乐道的便是其中保留下来的丰富AVG元素。无论是利用道具箱整理武器补给，还是组装财宝换取军火，都需要玩家不断打开菜单，用慎密的思维和冷静的头脑去整理对策。同样是“以战养战”，《生化危机4》在这一方面比《鬼武者》和《鬼泣》更具深度。虽然不断杀敌就能获得资金和弹药，但玩家在每一场战斗中得到的补偿毕竟都是有限的，在保障自身安全的前提下，如何掌握“花钱”与“赚钱”的平衡，最大化捞取利益，是本作提出的新课题。在BOSS战部分，这一设定尤为突出，3万元一发的火箭筒拥有秒杀BOSS的实力，但使用这种方式击败BOSS，等于少了3万元的报酬。金钱在4代并非可有可无的设定，购买道具、升级武器，都需要用到钱。只有擅长精打细算、收集大量宝物的玩家，才能尽快攒满足够的金钱，购入芝加哥打字机和无限火箭筒这两大价值百万的强力装备。射击要素的大幅提升使得4代的佣兵模式乐趣十足，为了拿到手炮这一隐藏神器，无数人前赴后继地向五星评价发起冲击。

《生化危机4》在NGC版发售9个月后被移植到PS2平台。PS2版的画面略有缩水，同屏敌人数量下降，剧情也变成了播片，但增加了激光枪、黑手党服装、艾达模式等新要素。2007年的Wii版在保留PS2新增内容的同时，引入了体感操作。2011年登录PS3和X360的高清版依然以PS2版为基础，但加强了隐藏武器激光枪的能力。《生化危机4》各版本合计销量超越700万，获得了巨大成功。媒体也给出了极高的赞誉，很多杂志都将“2005年度游戏”这一殊荣授予本作。然而，三上真司曾经宣言“《生化危机4》不会移植到PS2平台”，公司的跨平台策略和他产生了激烈的冲突。2006年，他与神谷英树等人一起离开了Capcom。

三上出走后，《鬼武者》的监督竹内润成为了《生化危机5》的制作人。作为高清游戏，5代使用Capcom自主研发的MT Framework，《失落的星球》和《鬼泣4》已经证明了这套引擎的实力，《生化危机5》的图像又更上一层楼。5代的画面并没有让人失望，但关卡和系统却无法令玩家满意。《生化危机4》虽然将自己标榜成一部动





作射击游戏，但它的场景依然带有浓郁的恐怖风情，不论是大雾弥漫的村庄还是阴森诡异的古堡，都给人以压抑之感。5代将舞台设定在非洲，出色再现了当地毒辣的日光和灼热的空气，有着类似《黑鹰坠落》的动作片质感，但这种“阳光下的罪恶”无法跟“恐怖”二字扯上联系。利用存档系统反复刷钱的技巧方便了玩家，也弱化了游戏的收集感，如果不为解开相应的成就和奖杯，想必也没多少人会费尽心机找齐全部财宝。《生化危机5》真正强过4代的部分，或许只有合作模式。为了给联机铺路，即使在单人模式下，玩家也必须与同伴一起作战，低下的AI让人哭笑不得，浪费弹药和道具的尴尬情况时有发生。虽然在0代和4代，AI也会拖玩家的后腿，但这两作的敌人数量显然无法与5代相提并论，引来的麻烦也没有这么多。

竹内润想必知道自己无法超越三上真司，他并不想完全颠覆4代的传统，《生化危机5》是一部典型的守成之作。问题在于，4代不是一部纯粹的射击游戏，三上将毛瑟红九和春田步枪这样的老古董设定为主力武器，就已经将它与诸多单纯追求爽快的作品划清了界限。4代的敌人数量经过严格的控制，节奏松弛有度，即使主角不够灵活，也足够应付。5代把前作的AVG要素连根拔除，加入了数量更多的敌人，却没有改变站桩射击的老框架，最终导致游戏节奏的全面崩盘。5代制作完毕后，竹内润以“压力过大”为由，没有参与续作开发，小林裕幸担任了《生化危机6》的监制。4代固然成功，但这种成功无法被简单复制，5代的诸多问题已经证明了这一点。因此，《生化危机6》从开发伊始，就确立了求新求变的方针。

作为网络时代的作品，《生化危机6》自然保留了双打的设定。角色阵容采用了老人（里昂、克里斯、雪莉）搭配新人（海伦娜、皮尔斯、杰克）共同出击的方针，既满足老玩家的口味，也为后续发展做出铺垫。虽然在单人模式下，AI有时表现得不尽人意，但这一次电脑操纵的同伴处于无敌、无限弹药、无限道具状态，比起5代要省心许多，值得称赞。在玩家弹尽粮绝的时候，AI队友往往能发挥关键作用。4条路线、7名主角的设计足够丰富，不同路线的剧情有所区别，又互相交叉。其实，类似的设计早就出现在《鬼泣4》中，小林裕幸在《生化危机6》中采用这种设计，也算是情理之中。相较《鬼泣4》，本作的流程设计更具诚意，4条路线的关卡和风格都不相同，投石问路的意图非常明显。或许这4条路线并非每一条都能获得好评，但多一份选择终究多一份乐趣，根据本作的反应，制作组也可以从容判断今后的续作该向哪一条路线发展。很多人抱怨4代和5代缺乏生存压力，只要撑过物资匮乏的开荒期，积累足够多的道具和弹药，就能在后面毫无压力地把敌人杀得一只不留，《生化危机6》则给玩家带来了那种初次接触系列时的压迫感。敌人数量比5代更多，部分关卡很难全灭敌人，面对黑压压的丧尸大潮，“逃”成了最简单的选择。本作依然使用MT Framework引擎开发，引入了很多前作没有的光源特效，同屏敌人比5代更多，场景也更加复杂，以PS3和X360的性能，很难处理这么大的数据量。制作组通过牺牲贴图精度的方式，保证游戏帧数流畅，也是无可奈何的事情。

对应更加激烈的战斗，《生化危机6》的动作系统也远比前几作复杂，取消站桩射击只是本次改革的一部分，更加多变灵活的攻击手段才是这套新系统的特色。4代和5代遭遇敌人的标准反应是“射击要害——冲过去发动QTE体术”，而在6代，玩家的选择就多得多。制作组希望打造一套在中近距离下灵活衔接、收放自如的动作系统，枪械只是这个体系的一部分，重要性有所下降。体术可以脱离QTE单独发动，虽然会消耗耐力槽，但威力不俗。在前作中，由于攻击模式的刻板，想要开枪射击就要经过一个拾枪瞄准的动作，即使敌人已经凑到了主角面前，也只能如此，缺乏灵活度，6代新增了无需瞄准的快速攻击，这个被玩家戏称为“甩枪”的动作提高了枪械在近距离的实用性，对于衔接各种攻击大有用处。至于翻滚、滑铲、卧倒等动作，躲避敌人只是他们的基本用途，如何用这些技能打出更流畅的攻势才是高手需要考虑的目标，这一点倒是与小林裕幸担任制作人的《鬼泣》有几分相似。部分体术可以用翻滚取消硬直，让近战组合更加流畅。卧倒状态不但能回避很多攻击，还可以高速回复耐力槽，对于喜好频繁使用体术的玩家，在耐力槽即将耗尽的情况下，适当转入卧姿很有必要。类似《鬼武者》“一闪”的反击系统也能让玩家在陷入包围时逆转局势，颇值得研究。如果说玩家在4代和5代讨论最多的话题是哪把枪最实用，那么《生化危机6》则把系统重心从“枪”转回到“人”上，武器升级变为人物技能升级，就是这一思想的体现。在升级相关技能之前，枪械瞄准的效果并不好，很多人还抱着前作的思维定势，单纯靠手枪点头，自然处处碰壁。6代的视角与前作有所区别，也是为了配合新增的诸多动作，虽然难称完美，但以本作如此频繁的跑位和体术来看，如果视角跟5代一样始终跟随在主角背后，恐怕玩家只会晕得更厉害。这一次为了强调恐怖感和压迫感，剧情模式的很多关卡都设计为黑暗狭隘的房间，场面略显混乱。在地形较为开阔的佣兵模式下，“晕”的感觉会大幅减低，感兴趣的读者不妨上网搜索一些高手华丽的佣兵挑战视频，《生化危机6》的改革虽然不算十全十美，但它的系统比很多人所想象的要更有深度。



后记

《生化危机6》并非系列的结束，而是一个新的开始。作为新系统、新架构的首部作品，6代不可能完美无缺，但它所积累的经验，将对整个系列大有裨益。限于篇幅，本文省去了《枪下游魂》《安布雷拉历代记》等光枪题材和掌机的多部游戏，将重心放在家用机上影响最为深远的几部作品，理清系列发展的来龙去脉。时光飞逝，16年后的今天，玩家对于恐怖和丧尸题材依然感兴趣，这，正是支撑《生化危机》继续发展下去的真正原因。



生化危机6	Capcom		动作射击
多机种	Resident Evil 6		美版
	2012年10月2日	1~2人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

作为“《生化危机》系列”的正统续作，游戏推出后玩家以及媒体毁誉参半，但一款游戏好玩与否每个玩家心里有自己的一把标尺，就笔者看来，游戏的实际素质尚可，惊艳之处绝不在少数，多线并行讲述剧情的方式给人耳目一新的感觉，而且流程的演出效果绝对是历代最高，只是游戏在诸如操作、视角等小问题上不尽人意，但即便如此，在游戏过程中还是可以看出制作组对系列的各种革新所作出的努力，在这里推荐给所有质疑本作素质而犹豫不决的玩家。

文 伽蓝&铃 美编 NINA

通关时间：约 20 小时，完美时间：50~60 小时

系统解说

RESIDENT EVIL®

基本操作

X360	PS3	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
A键	×键	动作键/视角复位
B键	○键	同伴动作键
X键	□键	换弹/拾取道具
Y键	△键	道具菜单
LB键	L2键	呼出路线导航
RB键	R2键	服用药片
LT键	L1键	瞄准
RT键	R1键	射击/体术攻击
LT+RT	L1+R1	快速攻击
方向键←、→	方向键←、→	切换武器
方向键↑、↓	方向键↑、↓	切换道具

游戏界面说明



©CAPCOM CO

①**体力槽：**本作的体力槽从前作的环形血槽转变为量化的体力槽，所有角色的体力槽都分为6格，在角色受伤但伤害值不足1格时，只要不再受到攻击，红色受伤部分就会随时间慢慢恢复；如果受伤超过1格后，则该部分体力被损耗，必须通过服用药片来重新提高体力上限。

②**耐力槽：**耐力槽为系列首创，近战攻击、快速攻击均需要消耗耐力槽，如果无节制地消耗耐力槽，那么在耐力槽耗尽后耐力槽会变红并进入一个虚弱状态，在虚弱状态下角色会捂着腹部，近战攻击也会变得软弱无力，而且无法奔跑，随着时间的推移，耐力槽会逐渐恢复至正常状态。

③**药片余量：**表示当前药片盒内的药片余量。

④**弹夹容量：**表示当前弹夹的弹药剩余情况。

⑤**弹药余量：**表示身上剩余弹药的总量。

⑥**枪械模式：**部分枪械可以通过瞄准后按Y键/△键的方式切换弹药模式。

战斗操作

翻滚系统

本作最大的进化，就是终于脱离了被玩家诟病已久的“站桩射击”，现在终于可以一边移动一边进行瞄准射击，这也算是顺应时代大潮而作出的改进。另外操控角色的手感相比系列以往的作品要灵活得多，这主要归功于全新加入的飞扑系统，只要按下LT键+A/L1+× 键，角色就会做出一个半蹲的动作，在这个半蹲动作持续期间再推下左摇杆，角色就会朝相应方向飞扑出去，在飞扑倒地后，如果持续按住LT/L1键，角色就会在地上保持卧姿继续瞄准，在这个状态下枪械的抖动会大幅减小，而且在保持卧姿的期间，还能用左摇杆控制移动，前后推为缓慢前进/后退，左右推则是快速的翻滚。



近战攻击

前作中，在用枪械射击敌人指定位置后，方可以上前按键发动强力的近战攻击，而在本作中，除了可以在射击敌人出现硬直后使用近战攻击外，还可以直接按下射击键轻松使出。在实际战斗中，近战攻击十分霸道，对付普通杂兵时只需要两三下攻击就能轻松搞定，虽然近战攻击会消耗位于体力下方的耐力槽，但这个耐力槽会随时间自动恢复，而且恢复过程中恢复的速度会越来越快，因此在实际战斗中只要不无节制地使用，耐力值还是相当充足的，完全可以作为杂兵战中的主要攻击手段使用。另外，作为威斯克儿子的杰克似乎从其父亲身上继承了相当了得的拳脚功夫，因为他其中一件武器就是空手上阵，相比其他角色普通的近战攻击，杰克这个“武器”要显得强大得多，一套连击就能终结大部分的杂兵。

快速攻击

战斗系统新增了快速攻击这一攻击手段，只要同时按下瞄准键与射击键，根据手上武器的不同会做出不同的强力攻击动作，比如在手持枪械时会做出一个横向的甩枪动作，在装备匕首/电刃等武器时则会做出范围较大的横劈动作，快速攻击的威力很高，无论是用于主动杀敌还是解围都有出色的效果，但发动快速攻击需要消耗不少的耐力值，与近战攻击一样不能无节制地连续使用。



潜行攻击

当敌人未发现玩家的踪影时，从背后靠近敌人，当屏幕出现近战攻击的按键提示时按下射击键就能使出潜行攻击，这种攻击对普通敌人有一击必杀的效果，但遗憾的是可以供玩家潜行杀敌的地方较少，这个设定略显鸡肋。

反击

在受到大部分敌人的攻击时，在敌人攻击命中前的瞬间会出现反击的按键提示，只要在指定的时间内按下射击键就能对敌人进行反击，反击的伤害较高，往往可以一击将敌人秒杀，但实际游戏时依赖反击杀敌并不现实。

倒地操作

如果在战斗中被敌人击倒在地，这时可以有两种选择，推动左摇杆翻滚或按A键/× 键迅速起身，根据实际情况进行相应的操作即可。

关于掩体

本作的掩体操作略显奇葩，当玩家靠近掩体时，按下瞄准键会自动进入掩体，而当掩体高度较低时，则需要瞄准后按A键/× 键蹲下再进入掩体，在进入掩体的状态下必须持续按住瞄准键保持状态，然后再推动左摇杆向相应方向探头射击，实际上本作的敌人射击伤害相对较少，因此掩体的价值就变得更低，因此与其花大力气使用掩体，真的还不如直接上前杀敌。



TIPS 当玩家控制的角色站着不动时，就会出现一些特殊的等待动作，每个人都不一样，这其中最帅的毫无疑问就是艾达了。

技能系统

游戏中有技能系统的设定，技能需要通过在游戏中通过击倒敌人、开启宝箱获得的技能点（Skill Point）购买，游戏的一开始只能购买部分的技能，随着流程的推进以及完成指定的条件会逐步解锁其他技能，剧情模式中所能购买的所有技能如下：

名称	效果	价格	解锁条件
Firearm Lv.1	提升10%的枪械伤害	12000	–
Firearm Lv.2	提升20%的枪械伤害	29000	–
Firearm Lv.3	提升50%的枪械伤害	75000	–
Melee Lv.1	提升10%体术以及近战武器的伤害	10000	–
Melee Lv.2	提升20%体术以及近战武器的伤害	25000	–
Melee Lv.3	提升50%体术以及近战武器的伤害	75000	–
Defense Lv.1	减少敌人20%的伤害	3200	–
Defense Lv.2	减少敌人30%的伤害	28000	–
Defense Lv.3	减少敌人50%的伤害	80000	–
Lock–on Lv.1	小幅度减少射击后准星红点的抖动	2800	–
Lock–on Lv.2	大幅度减少射击后准星红点的抖动	31000	–
Rock Steady Lv.1	小幅度减少枪械的后座力	3500	–
Rock Steady Lv.2	大幅度减少枪械的后座力	33000	–
Critical Hit Lv.1	射击会心一击率增加50%	3500	–
Critical Hit Lv.2	射击会心一击率增加75%	13000	–
Critical Hit Lv.3	射击会心一击率增加100%	32000	–
Piercing Lv.1	少量提高子弹的穿透性，十字弓与榴弹发射器不受此技能影响	12000	–
Piercing Lv.2	中量提高子弹的穿透性，十字弓与榴弹发射器不受此技能影响	28000	–
Piercing Lv.3	大量提高子弹的穿透性，十字弓与榴弹发射器不受此技能影响	55000	–
J'avo Killer Lv.1	对J'avo的伤害提高20%	3000	杀死30名J'avo
J'avo Killer Lv.1	对J'avo的伤害提高50%	25000	–
Zombie Hunter Lv.1	对丧尸的伤害提高20%	3000	杀死30名丧尸
Zombie Hunter Lv.2	对丧尸的伤害提高50%	25000	–
Eagle Eye	当使用带光学准镜的步枪时获得额外的放大倍率	3000	–
Quick Reload	换弹速度提高20%	10000	–
Last Shot	弹夹内的最后一发子弹获得300%的伤害	55000	–
Shooting Wild	去除狙击步枪放大镜的瞄准线换取威力提高50%的加成	65000	–
Combat Gauge Boost Lv.1	耐力槽上限提高到8格	70000	–
Combat Gauge Boost Lv.2	耐力槽上限提高到10格	90000	–
Breakout	在被敌人抓住时更容易挣脱	2800	–
Item Drop Increase	提高敌人掉落道具的几率	3500	–
Recovery Lv.1	被击倒后自动复活的时间从15秒变为10秒	10000	–
Recovery Lv.2	被击倒后自动复活的时间从10秒变为7秒	70000	–
Team–Up	在单人游戏时，与队友的距离在5米以内时，队友会对敌人造成与玩家同等的伤害量	14000	–
Field Medic Lv.1	在单人游戏时，当被队友救起时会自动获得1到2片药片	12000	–
Field Medic Lv.2	在单人游戏时，当被队友救起时会自动获得2到3片药片	95000	–
Lone Wolf	在单人游戏时，队友不会对玩家作出任何帮助行为	100	–
AR Ammo Pickup Increase	提高5.56mm弹药的掉落率	8000	–
Shotgun Shell Pickup Increase	提高霰弹枪弹药的掉落率	8000	–
Magnum Ammo Pickup Increase	提高麦林弹药的掉落率	25000	–
Rifle Ammo Pickup Increase	提高7.65mm弹药以及AM Rifle弹药的掉落率	8000	–
Grenade Pickup Increase	提高各种榴弹发射器弹药的掉落率	22000	–
Arrow Pickup Increase	提高十字弓弹药的掉落率	20000	–
Grenade Power–Up	各种手雷的伤害提高100%	40000	手雷累计杀敌800人
Handgun Master	手枪（Nine–Oh–Nine、Wing Shooter、Triple Shot、Picador）的伤害提高100%	37000	手枪累计杀敌1500人
Shotgun Master	霰弹枪（Shotgun、Assault Shotgun）的伤害提高100%	38000	霰弹枪累计杀敌1000人
Magnum Master	麦林（Lighting Hawk、Elephant Killer）的伤害提高100%	40000	麦林累计杀敌800人
Sniper Master	狙击步枪（Sniper Rifle、Semi–Auto Sniper Rifle）的伤害提高100%	39000	狙击步枪累计杀敌1000人
Machine Pistol Master	微冲（MP–AF、Ammo Box）的伤害提高100%	38000	微冲累计杀敌1500人
Assault Rifle Master	突击步枪（Assault Rifle RN、Assault Rifle for Special Tactics、Bear Commander）的伤害提高100%	37000	突击步枪累计杀敌1500人
Grenade Launcher Master	榴弹发射器以及Bear Commander榴弹挂件的伤害提高100%	40000	榴弹发射器累计杀敌800人
Cross Master	十字弓的伤害提高100%	40000	十字弓累计杀敌800人
Infinite Handgun	手枪弹药无限	79000	剧情模式所有路线通关
Infinite Shotgun	霰弹枪弹药无限	89000	剧情模式所有路线通关
Infinite Magnum	麦林弹药无限	99000	剧情模式所有路线通关
Infinite Sniper Rifle	狙击步枪弹药无限	79000	剧情模式所有路线通关
Infinite Machine Pistol	微冲弹药无限	89000	剧情模式所有路线通关
Infinite Assault Rifle	突击步枪弹药无限	89000	剧情模式所有路线通关
Infinite Grenade Launcher	榴弹发射器弹药无限	99000	剧情模式所有路线通关
Infinite Crossbow	十字弓弹药无限	79000	剧情模式所有路线通关

TIPS 五代中，需要进入两人都就位才能开启的门时，可以连按相应按键不停催促同伴快来，而同伴只会一个劲地回答“我来了”，“明白”之类。

队友系统

进行单人游戏时玩家可以对队友发出指令使其做出相应的行动，在游戏中长按B键/○键可以看到这些相应的指令，而每一个指令都有相应的快捷键，这些指令具体作用如下：

Move in：使队友走在玩家的前头，他们会主动往前冲并攻击前方的所有敌人，如果在BOSS战中发出此指令，队友会主动上前吸引火力承担伤害。

Call：呼唤队友到达身边，发出指令后会打断队友的当前状态，即使正在攻击敌人也会中止攻击行动。

Wait：指示队友站立在原地，但这个状态会因远离队友或切换场景而取消。

Follow Me：指示队友跟随玩家，这个状态下队友会随机攻击沿路的敌人。

Thanks&Praise：在感谢/赞扬队友后，能促使队友使用更强力的武器对付敌人，而在与陌生人联机时，多使用这两个指令也是友好的表现。

其他系统

倒地复活

当在战斗中被削减所有体力后，角色会陷入一个倒地的濒死状态，这个状态下屏幕上会出现一条时间槽，只要在时间槽倒计时期间不受到敌人的攻击，那么当时间槽蓄满后就能重新复活，复活后都会使角色陷入一个危险状态（血槽、画面会闪烁红光），在这个状态下只要再次受到敌人的攻击就会立即被秒杀，因此在复活后的首要任务是使用药片使体力恢复正常状态。除了自动复活外，队友的救援可以使角色瞬间复活，在单人游戏时，AI队友只会直接为玩家扎强心针，因此即使复活了也依旧是危险状态，而联机时救援同伴时有两种不同的方法，一种是直接按B键/○键扎强心针，这种复活方式与单人游戏无异，另外还可以按RB键/R2键为濒死的同伴直接喂药，这样在其复活后就能马上脱险。

简化的体力恢复操作

前作中，系列传统的恢复道具药草变成了喷雾，在本作中恢复道具则以药片的形式出现，游戏设置有专用的恢复按键，在受伤后只要按下RB键就能马上服用，相比系列之前作品进入菜单或是在九宫格选取道具要来得方便得多。而在进行游戏时依旧会拾取到药草，而药草调合的系统依旧存在，经调合强化后的药草可以转化成数量更多的药片，取得药草后只要按RB键+X键/R2+□键即可将其转化为药片，这个快速转化会自动根据身上的药草数目进行最优化调合，具体规则如下：

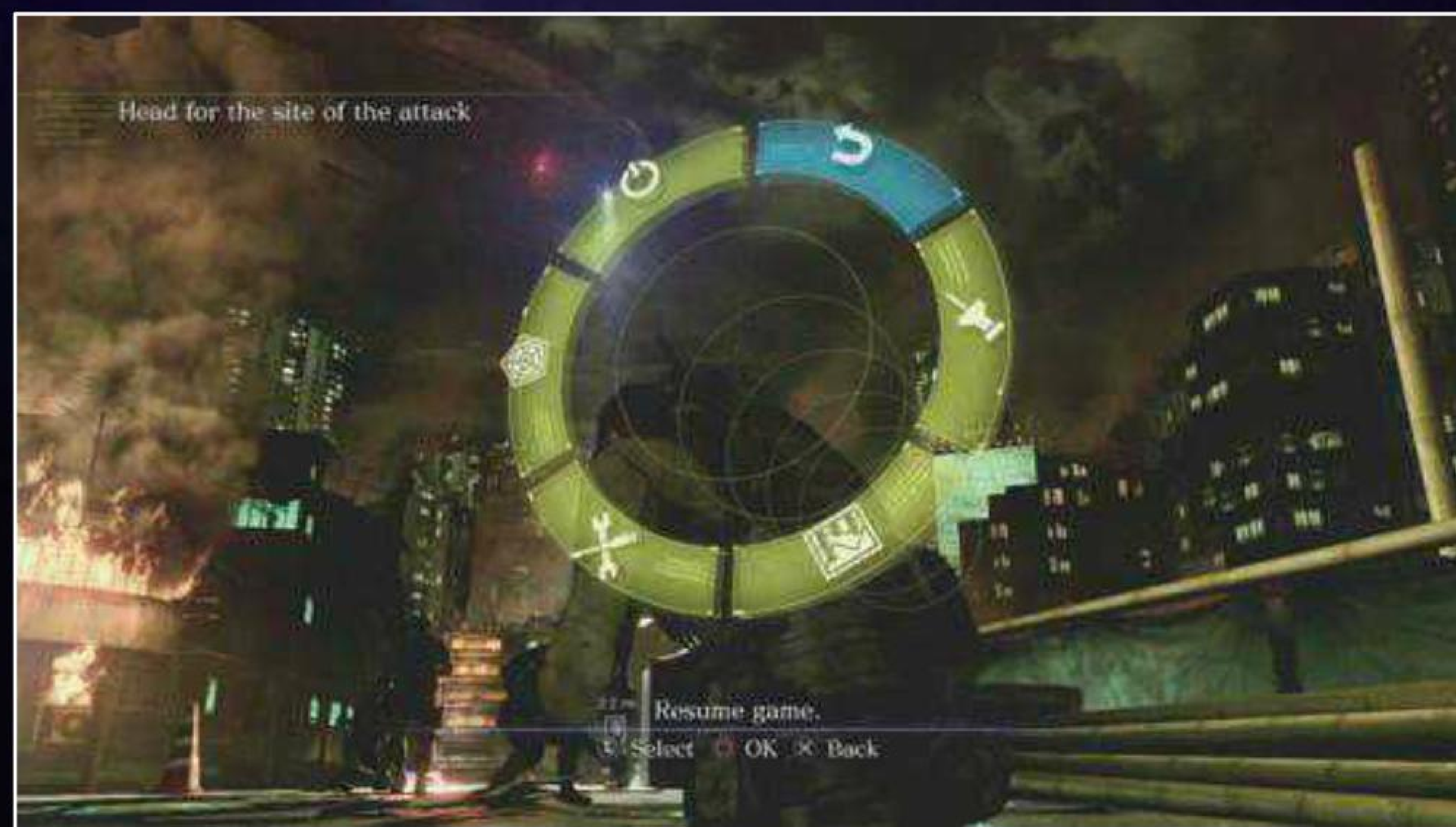


组合规则	合成药片
绿	+1
绿+绿	+3
绿+绿+绿	+6
绿+红	+6

另外，传统的急救喷雾依旧存在，在取得后按方向键↑，↓装备后按射击键即可使用。

游戏内菜单

在游戏中按下Select键可以呼出游戏内菜单，在游戏内菜单玩家可以进行游戏设定更改（比如将瞄准的方式更改为红外线/准星）、载入检查点等操作，并且可以随时更改预设好的技能，但呼出这个菜单并不会将游戏暂停，因此建议在安全的位置再进行操作。



网站联动

本作设有专门的网站与游戏进行联动，无论是哪个版本，只要在绑定账号后在线进行游戏就能将数据同步到网站上，但两个版本的网站绑定方式略有不同，PS3只要直接登录https://www.residentevil.net/进行注册并在账号管理中绑定自己的PSN账号即可，而X360绑定则需要登录LIVE进入游戏，这时游戏内后弹出一个提示到网站注册的画面并附上一段长长的注册码，记录下这段注册码前往上述网站，在注册账号后于管理界面找到绑定的入口，系统会提示你输入注册码，输入后系统会自动检测玩家的LIVE账号，确认后即可完成绑定，如果玩家不慎丢失了这段注册码，可以在游戏菜单的OPTIONS中选择AUTO DATA UPLOAD找回。

与网站联动后不仅可以将游戏的众多具体数据直观表示，而且玩家在游玩游戏的各种模式都能赚取网站点数，利用这个网站点数玩家可以在**アイテムカタログ**/ITEM CATALOG中换取物品，这些物品除了有高清壁纸、网站头像之外，最重要的是能兑换各角色佣兵模式的额外服装，在网站兑换服装后再前往菜单OPTIONS中选择AUTO DATA UPLOAD就能将这些服装同步到主机之内。





TIPS 本作中，如果一直催促同伴，他们就会随机以各种有趣的方式进行反击，例如“你说第一遍的时候我就知道了”等等，具体跟个性有关系，大家不妨多多催促来听听看。

全纹章收集流程攻略

本作共有四条主线人物路线，每个人物的主线都有五章，在通关序章后会有三条路线给玩家任意选择，没有先后顺序的要求，它们分别是里昂篇、克里斯篇、杰克篇，当玩家将这三条路线全部完成时，隐藏的艾达篇会解锁。本作的收集是纹章，共有八十个，非常平均地分布在四条路线的每个章节里。四条路线每条路线二十个收集，每章五个。除了独行侠艾达外，其他路线都有两名角色可以选择，在流程中有少量位置两位角色会分开，但区别不太大，不过部分位置会影响到收集。里昂篇的路线没有角色专属收集，两名角色都能拿。克里斯篇在第二章和第四章有皮尔斯专属的收集。杰克篇的第一章和第四章有雪莉专属的收集，第三章有杰克专属的收集。另外，本作没有位置来整理两人的装备，而枪械又只能拾取，如果在路线中途切换角色可能会造成没大威力枪的局面，因此玩家在选择角色是要仔细斟酌。

下文的全纹章收集攻略以普通难度为基础撰写，在选择角色时按照有相应角色专属的收集就一定选择该角色，其他章节看武器配置的具体情况而定。至于收集的纹章编号，由于游戏中就是按照路线来划分的，一个路线二十个，



考虑到每位玩家进行前三条路线的顺序可能有不同，因此收集的编号以相应路线为基准，每条路线中的纹章都是 01 号至 20 号。下文流程攻略的进行顺序为序章→里昂篇→克里斯篇→杰克篇→艾达篇，本作有 CROSS OVER 系统，所以部分路线间的某些战斗有重合，对于这些战斗，除非打法出现较大变化，否则之前说过的地方就不再过多重复，如果玩家开始的顺序不同，可以根据文中的注明到相应路线的相应章节去查看。至于技能的装备，铃选择的是提升道具掉落的几率、增加防御力、增加体术攻击力三个，比较中规中矩，也不会使得攻略中的战斗风格偏极端。技能的装备要结合自己的战斗风格，具体如何搭配就看各位自己的喜好了。



序章 PRELUDE

里昂爬起来后拖着海伦娜离开，这个部分的作用在于让玩家熟悉各种操作上的变更以及本作的氛围，因此没有什么难度。

让海伦娜坐下，去车里拿绿色药草，接着汉妮根会热情地告诉里昂合成药草并使用的方法，合成好后放进药片盒，正准备给海伦娜吃，丧尸来搅局了。里昂的手枪只有三发子弹，被丧尸扑是剧情安排，将其解决后先服药再救人。

跳到下层，大批丧尸会涌来，此时里昂身上枪特别多，轰开出路后往前走，触发剧情后全速往回跑。在飞机上的环节只需要留意海伦娜被偷袭时，QTE 的按键提示出来后不要马上开枪，注意看准判定槽的位置，两枪就能把丧尸打下去。

里昂篇 LEON'S CAMPAIGN



第一章 CHAPTER 1

正篇开始后就是首度公开的试玩版，这段路想必大家已经很熟悉了，一直往前走，答应去帮某人找女儿的剧情结束后，别出房门，左转往里走，在左侧的小房间的架子上看到【纹章 01】，用手枪点掉。

往前走有扇目标门需要带路的人来打开，里昂调查后是锁住的，他在原地喊女儿的时候可以马上上二楼，在角落里捡到一罐急救喷雾。

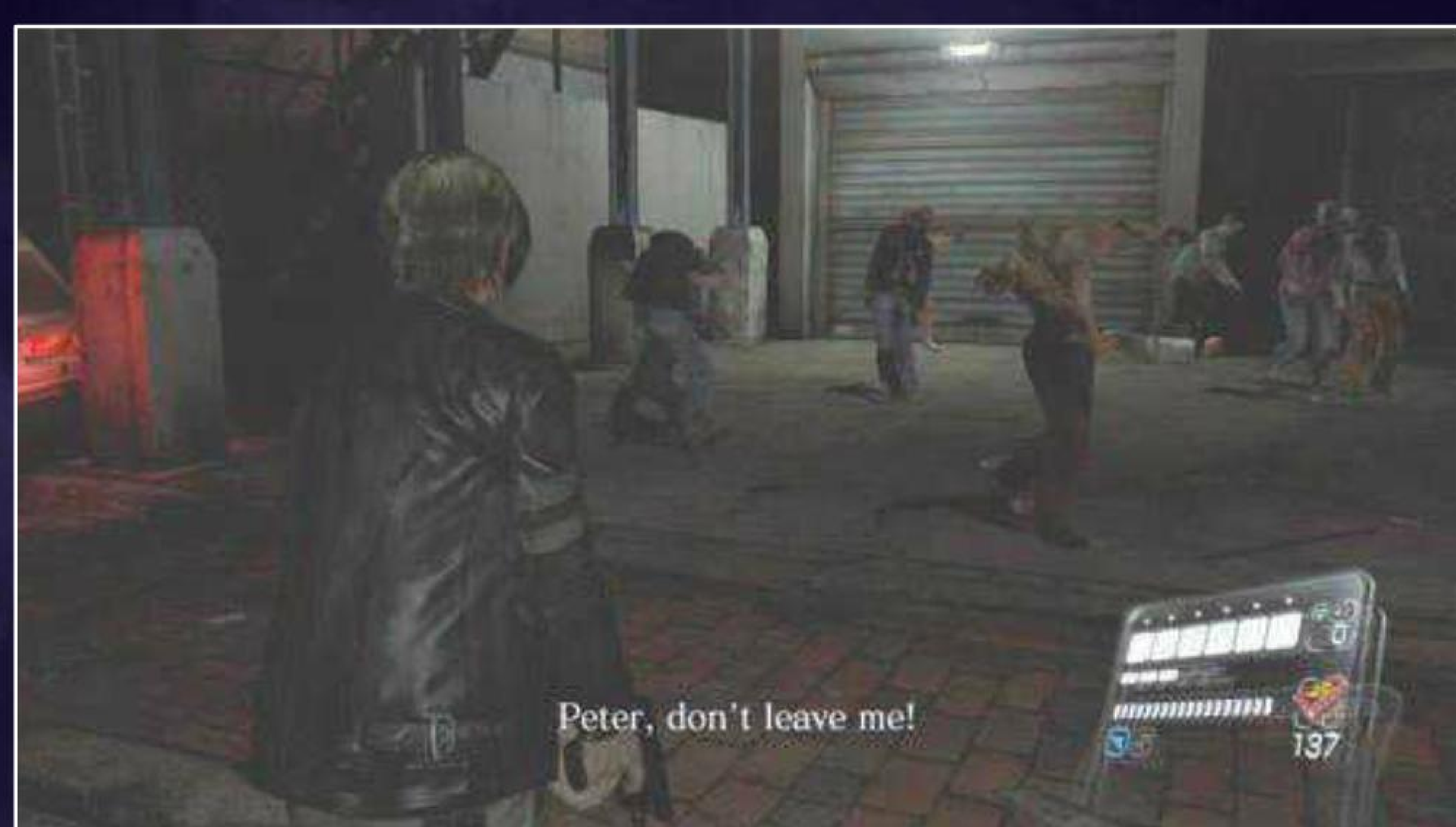
解决变成丧尸的妹子，电梯门打开后立刻用体术把敌人都踢出去，然后建议直接离开，因为子弹太少，这里耗费太多精力没意义。接下来一路注意收集弹药和药草，由于逃离的大门被锁住了，所以要寻找门卡，调查锁住的门后转身，右边角落的饮食区有红草和绿草，合成好放进口袋。

警铃大作，此时先把身边能捡的弹药都捡起来，最后站到海伦娜身边，或者独自去房间的角落，不要站在房间的中央，这样会腹背受敌，丧尸移动速度并不快，多用体术，坚持一段时间会自动触发剧情进门，被门卡住的丧尸要尽快爆头。等海伦娜恶狠狠地踢上门，连续进两次门，从右边绕道这个房间的铁门前，能发现左边有个小书桌可以调查，打开书桌抽屉，里面有【纹章 02】，而门卡就在这扇门的背后的房间里。返回去开门的路上，许多倒地的丧尸都会站起，如果被扑倒会损失不少生命值，开门后一路脱出，直到跳上警车。钥匙在头顶上方，这属于“小常识”，在不少电影中都有出现过类似桥段，最后开车逃走。

一直走到看见铁轨的位置，右边有电过不去，因此左转，前方是一条很长的路，快速跑过，路上飞驰而过的地铁要及时按 QTE 躲过。在有火光的地方会出现丧尸犬，它们的体力不高，保持距离提前解决，避免被扑。走到这条道路的尽头处会有几个带电的丧尸，保持距离全部点死，然后左转，穿过一段漆黑的道路，开门能看到右边有一辆停着的地铁，跳下去后站在原地右转，地铁尾部右下方有【纹章 03】。

看墙上的影子就能明白前方有大量丧尸，这里只要稍微跑一点就能利用地铁撞死它们，不过需要注意的是，只有面对地铁才会出 QTE 提示，如果玩家走得是右边一条路，在听到海伦娜的警告后就得马上回头，不然直接被车撞死。先清空追上来的丧尸，然后把海伦娜送上去打开地铁门，车里半死不活的丧尸随时可能偷袭，留个心眼。往后走需要把车里那个大叫的大妈救出来，从她的尸体上跨过，回到地面，这里不要跑得太快，因为会有一辆汽车飞驰而来。

前方各种失火，还有不少手持枪械的军人丧尸，如果不能尽快跑到安全距离，一定要优先消灭掉它们。被火势挡住去路就走小路。进入一家民宅，离开时发现门被锁住，回头在女主人身上拿到钥匙，出门能见到一把霰弹枪，这个用来对付稍后遇到的新敌人。特写镜头出现后，大家也大致能明白这个敌人的弱点，那就是脖子，它的吼叫会严重影响我们的行动，建议先把普通丧尸干掉再换上霰弹枪，看到它的脖子发红就立刻开枪解决。



TIPS 四代和五代中的流程中都有不少坑人的地方，就是故意误导你一下，让你以为原来应该这样做或者好像应该去这里，结果……本作中这种情况也不少，很多时候要被坑死一次才知道，下次再也不上当了。

调查铁门发现被锁住，从蓝色的楼梯上二楼让海伦娜过去，接着不要马上跳下去，就在二楼等丧尸上来，海伦娜的行动还是比较快的，她说门开了就赶紧通过。推开门来到一个小酒吧，从白色的门离开之前从左边回头，在右侧墙壁的桌子上放着【纹章 04】，出酒吧之前准备一些药片。这里如果速度太慢，身后没解决的丧尸会全部冲上来。

出去后看到幸存者特写，记住他们现在站的位置，如果待会想活命的话一定不要站在这里。丧尸大批出现时保护好自己，注意丧尸的吼叫对其他丧尸造成的影响（攻击欲望变强），地面的油溢出后来上一枪即可结束战斗，接着从右边的道路来到枪店。

店里有许多枪，但都拿不了，随便收集一下弹药去通往二楼的楼梯处把守，这里相对安全，不时来大厅捡捡弹药即可。红皮丧尸出现后换上霰弹枪，尽快搞定，其弱点在胸前。二楼的据守没有像刚才那样的位置可以偷懒，在最里侧的房间门口，尽可能的不要让丧尸多起来。胖子丧尸登场后，先不要对着它乱开枪，因为它只有在受到重创时才会有明显硬直，先等它进门，然后赶紧从其身后绕到房间另一边打腿，反复几次即可干掉它。楼顶剧情过后马上在丧尸爬上来的位置安置一个遥控炸弹，等会能轻松不少，如果时间来不及就用燃烧弹撑一下，大巴车出现后马上下楼并上车。最后阶段集中火力攻击胖子的脑袋，其他一概不管！



第二章 CHAPTER 2

身边有好多手枪子弹补给，边开枪边捡，速度要快，不能吝惜弹药。下车后到达墓地区域，这里的敌人移动速度非常快，而且各种突然出现，由于下雨的缘故，其跑动的脚步声很明显，随时注意躲避攻击，一路往前走，在某个地方会突然打雷，并同时出现一个敌人从侧面出现的特写镜头（第一次出现这种特写的位置），此时沿着道路再走一点能看到一个路灯，这次从右边稍微往前跑一点，再左转回头，能在某个墓碑旁的物体上找到【纹章 05】。来到目标附近能看到一个小屋，推门进去后能在里屋找到一只突然出现的丧尸犬，出门发现这家伙嘴里叼着我们需要的钥匙。

回头去找钥匙，路上有不少丧尸犬，由于它们的移动速度太快，而且会全程追着玩家咬，所以看到就不要放过，手枪连射是最安全的，此时用体术要踢很多下，容易被咬，并且同时要注意其他丧尸的偷袭。找到叼着钥匙的丧尸犬，它不会主动攻击，只会跑，连射点死它，用钥匙开门。里昂跌到下层后有两只大吼大叫的丧尸，不过它们并不会主动攻击里昂，反而会逃走，可以拿着霰弹枪跟着其走一段路，看到弱点出现就马上歼灭之。

由于那些胆小鬼不愿意开门，里昂和海伦娜不得不和大批丧尸开战，为了节约弹药，里昂可以用体术边打边跑，尽量绕到敌人身后去，或者将它们引到一起用一颗燃烧弹全秒。战斗进入第二阶段后（某路人用狙击援护），不少敌人开始使用飞扑，所以千万不能站着不动，吼叫的丧尸先不要管它，一看到它弱点出现就马上换枪秒，红皮丧尸没把握就不要打，里面人一开门就赶紧进去。这里需要注意的是，由于进门需要等海伦娜过来，因此最好把门口的丧尸先引开，否则进门时一定会被打。

进教堂后笔直跑到红地毯前，然后一百八十度转身看教堂大门正上方三楼的窗户，上面放着【纹章 06】，由于目前手上没有远程枪，得仔细瞄准才能打中，如果实在打不中，等会解谜途中能有机会离它很近，因此不用担心。拿到纹章后不要放过教堂里的任何一个角落，能搜到一些零散点数、弹药、药草和一罐急救喷雾（教堂内的木凳上），拿光东西再去找海伦娜，把她送上二楼（从左侧坏掉的木梯处），等其把放下铁梯放下后，先拿上右边的雕像再上二楼。在二楼房间的箱子里搜到第二座雕像后，调查二楼任意一个放雕像的平台，接着会出现解谜提示，此时再调查平台就会有两人合作放雕像的按键提示出现了，接着从打开的门里进去。

拉下拉杆后立刻左转，雕像一出现就跑到其面前去按下按钮，这样雕像就会退回原位。下一个房间是这个谜题的升级版，拉下拉杆后会有大量雕像依次出现，只要保持快速移动一般就不会被打中（迎着雕像跑的时候最好能左右晃动，让其打偏）。下一个房间只要用枪指着雕像举着的镜子就行，上楼后等直接左转，用枪指着下层雕像的镜子，海伦娜收拾完丧尸后也会这么做，进门。下一个房间是指着左边对面的镜子，最后是指着左上方天花板里映射出的镜子，拿到雕像，搞定！出门捡到狙击枪，在木桶对面的墙上写着解谜的关键提示，调查后需要去五个敲钟。出门发现只能找到三个钟，用手枪点一下即可，仔细观察发现剩下两个居然在钟楼顶部测风向的装置上，而且很小，因为角度的问题需要从左、右两个门出去才能分别打到，因为有风，这里推荐直接用手枪点，效果比用狙好。把拿到的雕像摆好前，刚才没打纹章的话现在一定要拿了，顺便把药准备好。

剧情过后，BOSS 级的丧尸登场，它会持续释放出毒气，在场的幸存者们几乎都会慢慢被它变成丧尸，求稳妥的话，这里可以先等持枪的幸存者都被变成丧尸后再打，因为 BOSS 会追着他们跑，一旦发现有持枪者被变成丧尸，一定要迅速解决。我们可以直接去二楼，然后在走廊里安置炸弹，等 BOSS 靠近时引爆，那么它头部的弱点就会爆出，此时冲上去用体术或者远距离用狙击命中其头部都可以，攻击 BOSS 时尽量打头，而不是攻击其会喷毒气的肚子，消灭 BOSS 后拿到关键门卡。这场战斗中会制造出麻烦的是变成丧尸的幸存者，BOSS 本身移动速度不快，也没有什么远程招，不难对付。



进入地下实验室后，左边有个控制台，在那里输入门牌号即可打开相应的门，要想确认一些门内的东西，可以从门缝偷看，输入 201 可以拿到一些弹药补给，之后输入 210 打开铁门。第二扇门上的编号完全看不到，只能用试的，正确编号是 021。调查过椅子后，海伦娜开始疯狂寻找某人，来到一条满是研究员尸体的走道，从右手边的最后一扇门进去，把正前方水池里的水放掉，找到【纹章 07】。下一扇门的密码是 201，不过需要进入一个充满实验对象的房间来输入。

随后的区域又是解谜，不过并没有想像中麻烦，因为通路比较惟一，依次拉下拉杆即可，这里有几个设备射击后能放出电流，每过一段时间才能使用一次，而且放电的范围比较大，拿来攻击丧尸再好不过了，只是注意开枪前自己一定要远离。把海伦娜送过去后，她会遭遇红皮丧尸，幸好她是无敌的，稍等片刻她就会拉下拉杆让里昂过去，不过随之而来的还有大批丧尸，红皮可以用霰弹枪解决。进入下一个门后，我们的目标是从前方的垃圾处理通道离开，不过这需要两个人都到达通道口就位，而且在途中就会出现大批丧尸，如果没有把握一口气冲过去，就把丧尸清理一下，这里会出现吼叫丧尸，只能在消灭其他丧尸时等它的弱点出现，除此外没有更有效的办法。由于通道狭窄，这里最好不要倒下，快没血了及时吃药。

短暂的滑梯之旅结束后，顺着路走，用爬行通过第二个低矮通道后，看着左前方，往前走一点点就能看到【纹章 08】。救出海伦娜的妹妹后，接下来的敌人可以用跑过去推一下，再体术弄死的方法解决。剧情过后连续命中 BOSS 的弱点几枪，接下来开心地跟着艾达跑，路上的丧尸完全可以由她来解决。

和 BOSS 正式遭遇后，马上拿起狙击命中它三个触手的任一个弱点，点两枪是没问题的，等它落地后，也是用采取同样战术。如果用手枪打其弱点，瞄准快，命中快但伤害有限，因此只要不是瞄准苦手还是推荐用狙，这里由于有两个美女同伴，因此 BOSS 并不是一直追着里昂的，有许多攻击机会，只要在 BOSS 触手出现时赶紧调整角度射击就行了。另外，要是发现 BOSS 此时是冲着自己的，一定要注意她的各种飞扑，提前收枪跑开，它使用触手横扫可以直接侧翻躲过。场景里有炸药桶，用来重创 BOSS 再好不过了。

脱出的部分注意不要走太快，因为上面的木板砸下来的也是有攻击力的，运气不好直接被砸成濒死。与美女们汇合前，往药片盒里放点库存，上车后恶战接踵而至。矿车开动后马上面朝前方，QTE 躲避前方出现的障碍，注意有时会连续出现两个障碍，速度要快，BOSS 上矿车后用手枪点就行，反正也打不死它，它的触手攻击用翻滚即可轻松躲过。相比之下，路上的炸药桶反而更危险，一定要及时点爆，总之 BOSS 不在就把眼睛睁大看着前方准没错。车翻后肯定先救亲爱的艾达，然后端起狙打 BOSS 的触手，不需要连续准确命中弱点，但一定要持续开枪，不能让它伤害海伦娜。

TIPS 克里斯的个性本来很冷静很洒脱，这作不知道怎么就别扭成这样，吐槽不能，眼神复杂得……像个妹子，相比之下，里昂的眼神多坚定。

第三章 CHAPTER 3



本章开始后转身走，一进门立刻站住，往左上方举枪，然后往左慢慢移动，就能看到【纹章09】。剧情过后往前走，在距离目标位置差不多68米的地方，道路左侧有个棺材可以打开，里面放着一把突击步枪，拿着这把枪往前。下面的机关需要冲刺后滑行通过，滑行完毕后因为此时我们还未完全通过陷阱，只能趴着慢慢往前爬，这里建议不要松开滑行键，举着枪往前挪主动性要大很多。为了避免被直接被旋转刀给切掉，最好走远点再站起来。对面的丧尸不要害怕，用枪点，后面一只会变成红皮，尽管让它扑过来，挣脱开后别起身，然后红皮会被旋转刀给切掉，等挪到安全范围再站起来。

被火挡住去路后，送海伦娜到右边的高处，她会解决这个问题。调查目标大门后里昂想起了艾达给的戒指，放上去后有大批丧尸涌来，这时如果马上转动刚才控制火焰的机关能帮不少忙，这些丧尸几乎个个能变身红皮，除非能精准一闪，否则威胁很大，多打移动战，不要站在门口不动，门完全开启是有特写镜头的，别当手持炸弹的丧尸靠近自己。看到大鱼的身影后别管它，走左边的门，一边走一边看右侧，在右边的第一个岔路口右转（路口还有棺材），顺着路走，在一个立着的蓝色木板对面有一个独立的棺材，【纹章10】就在棺材里面。

海伦娜再次去开门时，里昂要等一段时间，在后半段会有丧尸从水底偷袭，如果里昂突然扭头去观察水底的某个方向，证明有丧尸接近，要提前躲开或者下脚踩。下面和海伦娜换着为对方开门，有个机关的把手没了，不过在接下来登场的某个丧尸身上就能找到，旋转刀陷阱处需要注意的问题还是那几点。拉下双人合作的把手后，两人发现被摆了一道，落入了洞穴之中。洞穴里有不少吼叫丧尸，之前遇到的大胖子这次专门站在吊桥上，它一旦跑动起来基本没有办法控制角色，因此要站在岩石平台上搞定它，打腿是个不错的办法。海伦娜独自行动后要用狙击枪帮她搞定吼叫、红皮、胖子等难缠的怪物，否则她几乎没机会把整个吊桥放下来，此外还要随时注意身边会突然跳下一些丧尸，它们之中不乏手拿炸弹的。

两人合力推下一个大石块，在翻越过一个岩石后停住，注意看右边前方远处的岩石处有一个蓝色的小亮点，那就是【纹章11】，用狙击放大瞄准倍数后就能打到。过小木桥的时候速度最好慢一点，否则会滑下去，不过只要快速晃动左摇杆就能上来。两人摇吊桥摇到一半，把山洞都给摇垮了，然后全力脱出，路上的丧尸们躲开要么撞开，最后两人被水给冲走。游泳时留心屏幕右边的氧气量，顶部的岩石有不少破洞，都可以上去换气。在距离出口大约45米的位置有个换气的缺口，随后的路上有很多丧尸企图掐里昂的脖子，能躲开的尽量躲开，被掐太多次很有可能撑不到游出去。

QTE大战大鲨鱼后，里昂要在海伦娜的掩护下游上岸，这里只要专心按键即可，不会有什么生命危险。上岸后别往前走，从右边的梯子爬上去，然后放心大胆往前冲，全速跑过三个吊桥，然后看着右边墙壁往前走，在一个烂桶里放着【纹章12】。原路返回，调查铁门准备继续大战鲨鱼，每次它要咬上来的时候打嘴就好，中途还有一次QTE躲避，最后及时点爆炸药桶，本章结束。

第四章 CHAPTER 4



本章开始后要战之前在教堂里遇到的家伙，赶紧去右前方拿麦林枪，只要打准这家伙的头，枪里的子弹是够用的，趁它气绝时还可以来上一脚。暂时将其击退后，调查控制室，下楼后马上右转，在右侧的角落里能看到【纹章13】，为了方便射击，请调整角度。穿过乘客所在的位置下楼，往前走一点往右看，饮料柜上放着【纹章14】，旁边还有一颗绿草。好不容易排除故障，阴魂不散的家伙又出现了，这次依旧它多较量，因为它的毒气会令里昂持续掉血，把它打气绝或者海伦娜把它引到较远距离时，用地上的东西把紧急拉杆的盖子撬开，如果这个动作被BOSS中断的话只能重新撬，最后按屏幕中提示的按键往上爬，按其中一个按键时另一个按键一定不能松开，途中还要QTE躲开一个大箱子，否则即死。回到机舱内，乘客们全部变身丧尸，事不宜迟赶紧赶回控制室开飞机，汉妮根全程贴心教学。

落地后立刻与杰克、雪莉大战BOSS，第一阶段很好对付，趁它去攻击其他人的时候用霰弹枪猛攻即可，如果它把某位同伴抓起来，反而是最好的攻击机会，比如用重火力打其肚子什么的，当然，还可以选择去二层把煤气罐推下来，趁其靠近时点爆，但是一定不要炸到自己，这里建议将煤气罐留到相对较困难的第二阶段时使用。BOSS离开后不要马上去门口，先把战场上的补给都收一下。

想开车发现车出了问题，去车尾用QTE进行修理，重新杀回战场。第二阶段开始后BOSS开始用霰弹枪，不过它开枪频率一般，找好掩体站在同伴们身后来打BOSS，保持移动就能不被命中，炸它几次BOSS会换上爪子，此时的战略和之前基本相同。由于大巴车的进入，这次可以去对面的平台了，打到这里大家的道具栏可能十分紧张，如果手头有急救喷雾，建议就不要吃药片，等自己血掉得差不多了直接喷掉，这样能节约格子。BOSS很喜欢抓人，因此继续实施霰弹枪打肚子战略，反复几次就能击退它。

来到集贸市场，看到丧尸袭击人的特写后，从右边一个叫做"乐××"的招牌下走过去，在右边第一个开着的门面里的木柜上能看到【纹章15】。

在大门口发现需要三把钥匙，此时居然出现了会重生的怪物，先用重火力打烂它，接着它会重生一次，再用霰弹枪把它轰开（燃烧弹也行，BOSS怕火），把上半身和下半身分别弄死即可。面对目标大门，右转走到道路尽头，再右转，接着贴着左边走，能看到一个梯子，先左转走到尽头把第一把钥匙拿了，再利用梯子来到上层，右转走到屋顶的最边缘，然后看对面那栋房子右边远处的红色招牌，就可以找到【纹章16】了，用狙击打掉。送海伦娜到对面去开门，刚才那堆烂肉里又有烦人的家伙追上来了，想节约子弹的话可以跑。拿到第二把钥匙后，打开一扇锁住的门出去，在左前方第二家水产品店的里屋能找到红草和放有点数的宝箱。最后一把钥匙就在这个区域，不过得先把左边的电闸给关了，然后才能进去拿钥匙。大功告成后立刻离开，最后用绞肉机把这家伙弄死，但如果QTE失败，那么被绞的就不只是怪物了……

追艾达的部分要躲激光，先冲刺，后滑铲，然后用脚踢控制器就行了，不过注意不要提到激光上。被关在房间里后，海伦娜会去想办法开门，地上那些机器人是遇到人就会爆炸，可以采取故意接近它们再跑开的方式来快速削减机器人的数量，为了保证同伴开门的效率，最好不要把这些家伙引到同伴身边去，出门后全力追艾达。



与西蒙斯的战斗分为两个阶段，每场战斗中都夹杂着各种即死的QTE，大家千万不能掉以轻心。第一阶段是在火车内进行，拉开距离用霰弹枪轰就行。如果它去了火车顶，可以把海伦娜送上去打，它受创到一定程度会变回人形，此时冲上去用QTE狂揍，几个回合就能把它打到第二形态，这其中需要注意的是，霰弹枪的开枪硬直很长，西蒙斯有时会突然加速，如果发现时间来不及就赶紧翻滚，钥匙距离还比较远就马上松开举枪键迅速退后。第二阶段其实用用不着使用掩体，左右换肩可以轻松利用车身来达成遮挡其子弹的目的，它打不中里昂，但里昂可以打中它，车厢内满地都是突击步枪的子弹，不用担心弹药问题。如果西蒙斯在战斗中靠近火车，证明它要把攻击车厢，提前跑到安全距离。再次登场车顶就是最终的决斗了，在这疯子冲过来撞上火车之前连续命中它即可。

TIPS 不过克里斯别扭归别扭，平时还是凶得要命。克里斯篇第二章中，皮尔斯站在桥的下层跟克里斯汇报，如果没有扶梯之类的东西是无法到达克里斯所在的上层的，结果话还没说完克里斯就一脚把梯子给踢了下去，选择皮尔斯的玩家都知道，梯子放下来会把皮尔斯打出被攻击的硬直，还好不掉血。

第五章 CHAPTER 5



跟着 BSAA 的成员走，不过注意靠着右边的楼梯，不要靠近气体，否则会立刻死掉。在进入一扇门内后，BSAA 成员会猛地关上门，在这个特写中其实就能看到店里右边架子上的【纹章 17】。可以行动后不要对着玻璃外的丧尸发呆，赶紧打了纹章拿红草走人，因为玻璃会马上破掉，不走就会被臭死，哦不对，是被感染了。不要停下脚步一直逃，拦路的丧尸都撞开，直到逃上装甲车。

在艾达的掩护下从右边的道路离开，来到一辆装甲车旁，先把这里的丧尸清理掉，然后往左后方看，在一辆小货车内的箱子左边找到【纹章 18】，接下来进门前把燃烧弹拿在手上，进门左转后会有大批丧尸冲上来，赶紧把它们都烧死。后面一段的流程基本就和序章一样了。大灯掉下来杂碎玻璃后，收集一下门口的弹药，在大门右侧的架子里有【纹章 19】，检查一下药片和枪械中的弹药，进门遭遇恶战。

此战场景开阔，空中还有艾达的援护，打起来并不是那么绝望的。老规矩，收集补给，此时身上应该有不少药，然后利用场景中的爆炸物逐个重创 BOSS，自己去做诱饵把它引到爆炸物旁边，等它变回人形时猛攻，只不过这里连按速度的要求实在太高，会被它打飞，但是依旧可以对它造成一定的伤害。要说弱点，BOSS 的背后靠尾部的位置，头上的大眼睛，还有肚子上都有，但是攻击机会不好找，如果弹药充足，敌人的注意力在同伴身上的话，保持距离可持续用霰弹枪招呼它。之前如果留着好多遥控炸弹没用，这里就是发挥其效力的好机会。反复几次后会有机枪装甲车来帮忙，对 BOSS 进行猛烈射击，不出一会装甲车就翻掉了，接着使用之前的战略。此时注意场景中央的油管车破了个大洞，把 BOSS 吸引到这里再将油点燃，能够持续削减 BOSS 的体力，几个回合下来 BOSS 就会被我们击倒了。

爬绳子的过程和飞机上的注意事项一样，这时要尽可能的快，除非你忍心让艾达一个人对付那恶心的疯子。站在平台上用狙击攻击 BOSS，当艾达用近身攻击打西蒙斯的时候，最好能把旁边可能干扰她的丧尸点死，至于我们身边的丧尸，那都是来送狙击子弹的，近身攻击迅速秒杀。我们所站的平台垮掉后，要继续爬绳子，好在有艾达的掩护，后面 BOSS 也追不上来。保护艾达，持续命中 BOSS，等其变身后，主要注意触手横扫和触手的直线攻击，前者翻滚就能躲过，后者要是时机把握好，可以直接给 BOSS 来上一脚，对于 BOSS 的前冲，暂时没有太好的办法。由于战斗平台狭窄，只能通过积极跑动拉开距离，子弹是绝对够用的，反复几次就能解决 BOSS。

剧情过后，西蒙斯还在垂死挣扎，有多的燃烧弹就送 BOSS 上路吧！需要注意的是，这里千万不要冲过去肉搏，否则会因来不及起身而被 BOSS 连死。BOSS 遭到啃食后，不要上楼梯，从右侧绕过去，瞄准左前方一个装置的右下方，那里放着里昂篇的最后一个收集，【纹章 20】。弹药还是要收集的，因为里昂的战斗还未结束，下面才是真恶战！因为巨大的"苍蝇"会追过来，这就叫阴魂不散，打它丑陋的眼睛可以轻易中断其攻击动作。第二阶段的苍蝇会保护眼睛，因此就不打眼睛了，而是它每支脚的黄色连接点，如果它脚砸下来的时候有特写镜头，证明可以 QTE 上去扔手雷，要是只出现了一次躲开的提示，那多半是搭档上去放手雷，如果是两次 QTE 那就得自己来，这可是难得的好机会，一定要成功。BOSS 最有威胁的攻击招式并非脚的攻击，而是看起来不起眼的吐出各种废物，因为有时候可能在打丧尸或捡东西，很容易被击中，这个招式可以用翻滚躲开。里昂如果血量少的话，场上丧尸死亡后掉落绿草的几率很大，每捡到两个再合成并放进药盒比较好。为了避免阵亡，受伤就把手上的药吃完。用霰弹枪等高伤武器持续打断它的腿，一段时间后它会用场上的丧尸来恢复自己的伤，这时场上那个红色尖锐物体就派上用场了，把这个提前插在丧尸的身上，然后打断 BOSS 的腿，它在疗伤时就会伤到自己，反复几次后 BOSS 倒下，捡起这个关键道具，跑过去插苍蝇的脑袋。最后来到直升机处，用火箭筒给 BOSS 的脑袋致命一击。

克里斯篇 CHRIS'S CAMPAIGN



第一章 CHAPTER 1

在一个路人抱住克里斯大腿的地方，跑到顶楼，在挂猪肉的地方往左边看，架子上放着【纹章 01】。第一个敌人，打头加体术搞定，随后的流程中会遇到大量持枪进行精准射击的敌人，因此要注意使用掩体。起初的敌人全是用砍刀的，虽然同伴多，但这些敌人的出招和反应都非常快，得提起十二分精神，先开枪中断其动作，再使用体术。

首次遭遇手会变异的敌人后，熟悉一下与它们对战的技巧（打移动仗），接下来的小巷里全是这种敌人，进掩体慢慢打，打完进门。站在进来的位置能看到正前方有个可以摧毁的箱子，把箱子打烂，【纹章 02】就在其背后的柜子里。随后的建筑物中，不少敌人会从房门内突然冲出，及时躲开。出门后来到克里斯章节首个试玩版的场景，远处的楼梯尽头有个手持武器的敌人，不过这时不要惊动它，往前走一点，右转，从右边两栋建筑物之间的缝隙看向右前方，有个被绿色的网罩着正在装修的楼，在楼顶最高的那根杆子顶部就是【纹章 03】，这个距离还算 OK，把它的位置对准准星中央，即使是突击步枪也能一发击中。要是怕开枪惊动了敌人，可以先上去把它推下去，再回头来打纹章。

上楼后持枪敌人都在远处的左侧，因此可以用换肩来摆平它们，接下来的敌人全是射击为主，打法也就相对固定了，对着开枪即可。在克里斯使用滑索前，先吃点药，毕竟待会是无法还手的。回到地面后，要在皮尔斯的掩护下前进，空中飞行的敌人出一个打一个，不要留得太多，另外，每次在拐角的地方要谨慎，先进掩体观察一下，有敌情就先解决，如果先暴露自己再举枪会吃亏。被敌人们的探照灯发现后，敌人会从各个方向涌来，一开始用掩体随便躲躲，看好时机不用吝惜周围的一圈炸药桶，因为空间不开阔，这种不长眼的爆炸物留着是威胁。接着躲到绿门右边的角落里去，在那里最远处平台的敌人是打不到克里斯的。如果右侧有敌人爬上来可以直接把它打下去，正前方若是上来持枪敌人迅速解决，一直坚持到增援出现，杀光敌人后继续行程。

下个区域敌人很多，站在路中央是大忌，从最左边或最右边一路杀过去，出门后先直接下到六楼，进左边门，在海鲜店门口右转，看到左前方又有猪肉店，【纹章 04】在店里的台子上。回七楼，在推开一个红色的门后，会遭遇大量蜘蛛形态的敌人，对付它们可以用甩枪加体术的方法解决，不过甩枪的时候不要距离目标太远，这个门内的敌人太过集中，可以推门后跑开，让同伴进去打，自己在门外开枪。蜘蛛抓住人质后，会在这几层楼跑来跑去，打法原则不变，用枪加体术。坐电梯下楼前，可以先左拐走到头，右侧的店铺里有个箱子，里面有加点数的道具。



电梯被卡住，调查后送皮尔斯上去，然后让他把克里斯拉上去。可以行动后马上抬头把刚才发射火箭筒的敌人打死，再搜刮弹药。打开电梯门后，会遇到大量敌人，先干掉门口的几个，进入建筑物后，可以手雷伺候它们，方便快捷。下楼梯，在跳下去前把人质旁边的敌人干掉，落地后先给面前的敌人一枪，再用甩枪中断另一名敌人的攻击，最后一名敌人跳下来的瞬间有特写，赶紧打头避免它伤害人质。

TIPS 这次的梯子很多，各种爬，但是不知道大家有没有试过要使坏。你爬上去之后，一般同伴还要一段时间才能上来，这时立刻从梯子处跳下去，能把正在爬梯的同伴给撞得摔下去。第一次我真不是故意的，后面几次嘛……

第二章 CHAPTER 2

本章有皮尔斯才能拿到的收集，因此选择皮尔斯。他的默认武器配置也是两把，但与克里斯有着较大区别，首先是手头有一把配置了感热仪的反坦克步枪，是否开启感热可以在举枪后切换。另一把是手枪，默认为单发，但可以在举枪后切换为连发模式。由于远处的机枪台火力压制，开头的一长段路都要找掩体前进，离开掩体的时候都要用跑的，这里还有几名拿狙的敌人，因此要步步为营，跑得太快会腹背受敌。另外，这里同伴的前进具有误导性，因为有些敌人不对同伴开枪，跟着走很有可能被坑。

巨人出现后先随便意思几枪，它攻击就翻滚躲开，巨人的弱点很明显是背后红色的那一坨东西。跳下桥后不要浪费子弹，先往前跑，直到爬到建筑物的上方，在这里耗时间攻击巨人都行，它有时会找不到克里斯，不过由于持续有小杂鱼跑过来的关系，所以想躲着不动是不可能的。连续命中巨人后背后，它会痛苦的蹲下，手顺便就搁在建筑物上了，过去 QTE 吧，连打按键速度要快，一段时间后增援出现。

跟着装甲车走的部分由于要面对的都是零散敌人，因此威胁不大，我们只要保持在有遮挡的建筑物内行动就可以了。前方掩体后有大量敌人，可以从侧面包抄，但速度要快，因为上方二层有狙击手，而且有一车敌人会随后赶到，躲在屋内用反坦克步枪是相当愉快的。等爆破手把门炸开后跳下去，接下来要掩护他安置炸弹，这时立刻往右边冲到尽头，能看到右侧的集装箱有个铁网，【纹章 05】就在铁网右侧的角落里，由于剧情触发后这个纹章就捡不到了，因此最好一开始就拿到。这一段我们可以守在刚跳下来位置右侧的角落，换肩到右侧，这个位置很安全，火箭筒也打不到，放心秒敌，倘若想冲出去捡弹药，那么得算好火箭弹的时间差，速度要快，不然出去就会被打个正着。当然，也可以用反坦克步枪把手拿火箭筒的敌人点掉，不过不要以为杀了一个就没事了，它们是会不断刷新的。

往前走就要和克里斯分开了，这片区域比较暗，敌人数量不少，建议把枪换成连射状态。推进到楼上，从最右边的窗户看过去，远处桥上蓝色的小点很明显（桥的右侧），举起枪放大瞄准镜的倍数，点掉【纹章 06】。掩护克里斯时，先把几个机枪台的控制者干掉，然后点击爆坦克背后的红色油罐车，再去和克里斯汇合。路上的敌人有不少脚部会变出装甲一样的东西，打上半身就行了，或者用反坦克步枪。等爆破手跑过来的时候，敌人居然会从天而降，好在这里只需要等敌人靠近再打，毕竟子弹是不太够的，听到火箭弹发射的声音后要注意躲避。

再次遭遇巨人后，我们的目的是炸掉几个炮台，到达目标附近后，持续吸引巨人的注意力，给爆破手争取时间就行了。这里注意第二处目标楼下要推开一个铁门，这里同伴的动作巨慢，当心被他给坑了，如果巨人在附近一定要当心。开门后马上杀死右侧的敌人，左边掩体后的家伙可以在靠近后甩枪弄死，上二楼解决对面的机枪台，如果爆破手已经开始作业，那么我们大可不必上楼去和大量敌人对抗，在楼下等着就行了，否则还是要去把使用炮台的敌人干掉，其他敌人根本就不会对爆破手开枪，因此也就不影响他的任务执行进程。两个巨人的过场过后，走地下。和上面的混乱情况相比，地下要安全不少，敌人不多而且还有各种弹药与药草。上楼后有个机枪台很诱人，这里强烈建议不要使用，在因为巨人扔汽车的速度太快，被砸中是即死的。正确的作法应该是前往最后一个炮台，清光那里的敌人让爆破手进行作业，右边的房屋二楼的破洞里



有狙击手，要想不被打倒地就尽快解决。就在这个区域持续攻击巨人，如果运气好的话，在炮台炸弹引爆前就能将其打倒，对抗策略很简单：将其打跪下，从铁梯爬上二楼，QTE。巨人死后会留下丰厚的点数回报，别忘了捡。

剧情过后，来到建筑物的大厅，顺着墙壁的最左侧跑到头，右转后是一条走廊，在右侧的墙壁中央挂着【纹章 07】。上楼后看到艾达，刚准备追过去时被突然出现的敌人吓了一下，从这个敌人出来的门进去，可以在这个房间里捡到霰弹枪。从二楼跳下，又要遇到新的敌人了，建议用反坦克步枪先远距离点碎敌人坚硬的外壳，一枪就够了，背后有部分壳没打干净的话补几枪，然后换霰弹枪攻击其背后白色的部分，共有三个要对付，这个家伙的动作并不算快，它捶胸顿足的话证明是要发动冲撞攻击了，提前跑开，若将其攻击至跪地状态，可以从正背后发动 QTE。

在艾达加入行动的这个房间，先别跟着她出门，可以行动后走到右前方的通道里左转，右上角有【纹章 08】，左下角的绿草顺便也带走。回大厅别参与战斗，马上上二楼，艾达一打开秘密通道就逃走，稍后走廊里遇到的怪物有点麻烦，有好几只，它们会在地上快速跑动，还能跑进天花板的洞里，也有远程冲击的招式，看到它站立起来就翻滚，它靠近就用霰弹枪，打脑袋可以把它轰翻，如果有把握，换大威力步枪甩枪也行，注意它也会喷出气体，不过顶多只是造成一定的干扰，它倒在地上扭扭扭就证明是死了，如果一动不动的话就得补枪。往后走就快到章节末尾了，需要注意的是，那个看起来走得不快的捶胸顿足“大猩猩”居然还会爬铁梯，真是令人震惊。

第三章 CHAPTER 3

本章由于要战大蛇，因此之前谁捡到了霰弹枪，这一章就得选相应的角色来打。跳下去，没走几步路发现手下被隐形的大蛇给拖走了。推开红色的铁门，路上有血迹和各种招牌特写，可以行动后一百八十度转身，道路右边的大箱子上放着【纹章 09】。往前走会遭遇不少会变异的敌人，攻击的原则很简单：不要打看上去就很坚硬的位置，挑“软”的打。头部会变异的敌人打背后那一坨或者直接攻击正面都比较有效。

援护雪莉和杰克的区域，其实就是清光全部敌人，先把不断涌向自己的敌人打完，它们全部持枪，等生命值快没有了再喷喷雾，药片留起来。由于选择的是克里斯，因此对于飞机上的敌人一开始采用躲的方法，等地面上敌人很少了，再使用两头跑的策略，打直升机上的敌人。飞机飞行的轨道是比较固定的，在建筑物的两头稍微等一下时机就能打到它们，即使没有远程武器也没关系。

来到屋顶，过一会直升机开始攻击 BSAA 了，与同伴一起踢开一扇门，先别上右边的铁梯，前方有喷雾、榴弹枪以及大量弹药，用这个打下直升机吧！榴弹的飞行轨迹没有想像中复杂，基本走得是直线，飞行速度也理想，稍微算一下提前量基本不会打偏。相比之下在身边对我们进行各种骚扰的敌人才更麻烦，直升机攻击的频率并不高，建议跑动着对直升机进行攻击，把其他杂鱼留给同伴，如果发现直升机要开火了就立刻跳到下层，需要上弹时同样也是跳到下层，整理好了之后再爬上来。

打开绿门，等手下踢开黄色的门，从左边麻将桌那个地方走进里屋，进去后马上右转，在铁床的下铺放着【纹章 10】。大蛇未正式现身之前要和它玩捉迷藏，这个过程中要收集弹药。正式交手后，要特别小心，它的身体基本是透明的，因此要认真观察才能看出它所在的位置，打嘴是最好的，不过大部分情况下它张嘴就是要发功攻击，此时必须立刻翻滚躲开，迟一点就会被咬或被缠住，它的每次攻击都是针对玩家发动，所以不能心存侥幸。

爬进通道，大蛇会咬住我们，在其脑袋上来一枪就好了，出来后赶紧捡霰弹枪子弹，打法和之前一样，只是这次要周旋更长时间，最后它会从大门逃走，追上去。剧情过后马上爬上铁梯，在大蛇经过水时拉下拉杆，等手下把插头重新接下，AI 同伴会去引诱大蛇从水里经过，此时只要再电它一次就可以结束战斗，不过需要注意的是，大蛇有一定几率在快到漏电的地方后会突然上来扑玩家，看到它过来了就要马上翻滚躲开。

蜜蜂不难解决，打个头最大的那个即可，捡起手下的遗物，炸开门继续走。跳过第一条船，大批狙击手登场，必须利用掩体把它们一个个点死再继续走，子弹没了在周围的船上搜刮。这里不要指望 AI 同伴帮什么忙，如果他占据了更好的掩体位置，就把他给挤出去，后面的几个狙击手会变成在第二章大厅里出现的怪物，战法相同。直升机出现后全程逃命，慢一点就要送命了，路上的敌人全部躲开。刚跳到“阿二饭店”，右边有个大锣，站在锣的左边左转九十度，然后往左上方举枪，能看到一堆木架子，【纹章 11】就在上面，赶紧打下来然后逃跑，速度太慢会被直升机打到。餐厅二楼的包间里有不少药草，罐子踢开全是榴弹枪弹药，把面前的杂鱼清光后换上去准备打直升机，由于杂鱼会不断出现，而直升机的攻击即使是躲在掩体后也会被打到，所以索性就不进掩体了，直接开轰，一排子弹打完就差不多了。直升机坠毁后赶紧逃离这家餐厅。

往前走在左边会遇到一大群敌人，如果能迅速点爆旁边的油桶，能节约不少子弹。

追艾达的部分要和里昂他们比赛，流程方面也大致相同，躲激光，上楼梯，撬铁板，遛机器人（跑过去引诱它爆炸）。成功出门后别忘了捡箱子里的大量点数。一直追追追，跑步追，开车追，路上基本没有什么难点，但途中会遭到大批敌人的埋伏。刚中埋伏时有特写，此时不要惊慌，赶紧看这群人身后的大巴车二层窗户，先把【纹章 12】拿了再说。使用机枪时就瞄准敌人积极开火，这把枪很难过热的，因此不必有太多顾虑。开车的部分可以全程踩着油门走，路上没什么障碍物，气槽一满就加速，如果有些弯转得太晚，或者冲得太快，只要松开油门就能够转过去，刹车基本用不到。

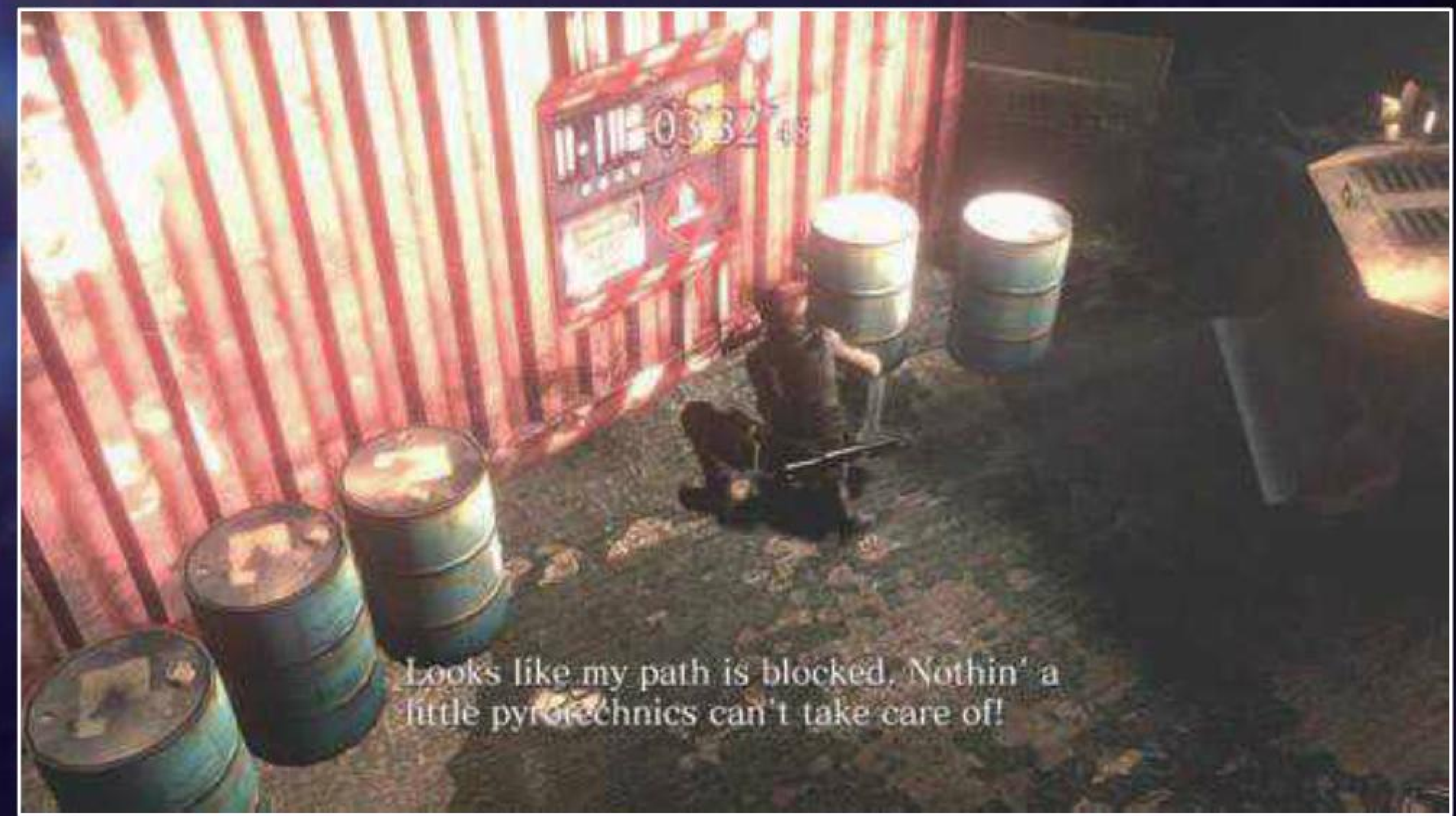
TIPS 人物的对话都挺可爱的，个人十分看好雪莉妹子，她和杰克的搭档给人的感觉还挺不错的，当然，两个年轻人在一起，难免会相互吐槽，比如……

第四章 CHAPTER 4

本章有皮尔斯才能获得的纹章，因此还是选择皮尔斯吧！上来就是QTE，晃动摇杆的速度要快，起身后马上跑到最左侧，这里遇到的敌人在未变异前统统打头比较好，当它们变成长得像球一样的东西后，得保持距离攻击或者近身攻击后立刻跑开，因为这家伙会自爆。拿起桌上的半自动狙击和旁边箱子里的子弹，接着别忙着上楼，因为我们要出门去拿纹章。出门后回到刚才QTE站起来的位置，面对目标指示的位置，往右前方跑，在右边的角落里停着一架大的运输机，上去后在驾驶室的左侧能看到【纹章13】，这个过程中如果触发了剧情，会有大量敌人登场，但不用担心，只要全速跑进飞机就行了。接下来玩家可以回去刚才的建筑楼上与对面的狙击手对狙，但个人不建议这么做，因为我们在掩体后看不清敌人的位置，等出掩体瞄准时马上就会被打，有时还会被连。这里建议就从捡到纹章的飞机处继续往前，也就是走右边，先利用装甲车的遮挡杀死左边地面上的敌人，然后从两车的缝隙中点爆油桶，后面所有的狙击手都可以用点爆身边油桶的方式来解决。随后跑到左侧，还是用掩体推进，路上有地面敌人就清理干净，再利用遮挡把剩下的狙击手都干掉。敌人收起楼梯后，先杀地面敌人，再换肩到屏幕右侧，利用箱子的遮挡从左边慢慢抬着狙慢慢往右瞄，狙击手变异了就打下一个，反正它们变异后不能用狙，会乖乖走下来。

解决敌人后，去提示的地点（右前方），和克里斯一起把门掰开，进去后不要转弯，往前走能看到右前方有两艘船，左边那艘的顶部放着【纹章14】，用狙击打掉。往前走速度要快，因为远处的两艘船居然会对我们开火，还用探照灯一直照照照。拉下拉杆后发现门还是被锁住了，往前走会发现有飞弹可以利用，杀死敌人后先往左前方的楼梯走，把上面的敌人引出来后，回撤到之前我们站的那个木箱后面，用同样战术解决。皮尔斯刚跳到对面，就中了敌人的计，大量变异敌人会冲过来，建议退回最后放用远程枪点射，对付跑过来的可以用甩枪，它们接近到一定距离就全速跑到另一端，拉开距离再回头打，落单的用甩枪加体术弄死。炸掉大门后，敌人居然用上了飞机，马上跑到左侧，在掩体后面用狙死飞机的驾驶员，接下来会到右侧那架飞机的老位置，慢慢从左杀到右，想省子弹可以在削减敌人数量后多用体术，先撞一下再打，靠近右侧红门时还会从右边跳下来一群人，还是用体术搞定，没力气了就吃药继续打。进门后还有大批敌人冲过来，手雷伺候。

再次看到艾达离开，左边房间里会出现大量敌人，建议在外面打，直接进去是肯定吃不消的，毕竟还有不少蜘蛛。往前走进左边门是澡堂，里面有个敌人在洗澡，澡堂尽头有绿草。往前走会遇



到一处埋伏，被大量敌人堵住，在第一时间夺路而逃（撞或闪光），然后回到房间内，往房门口扔雷就行，随后有个左手边的小房间里有大量补给，只是里面有个敌人，不要被坑了。随后，蜘蛛和蜜蜂居然聚在了一个房间里，还好是分两批消灭的，不然就麻烦了。当克里斯旋转阀门，把通往上层的道路打开后，上铁梯，笔直往前走，右转，然后站住，别上楼梯，在楼梯的左下角有【纹章15】。在需要三块门卡的地方，居然有遇到了重生怪，这家伙好像每次找钥匙的时候都会出现呢……端起霰弹枪，尽量回避战斗，在不得已的时候才开枪，因为反正也只是浪费子弹。由于触发火警，在一个房间里要与两个重生怪纠缠，坚持到火灭了就行，但开门需要两个人到齐，除非两个人站位非常理想，否则建议稍微把不死怪的行动阻止一下，把它们轰倒，不然AI一直不来开门能害死我们。剩下的两张门卡只要顺着能走的路一直走下去就能全部捡到，只是动作一定要快，到后面重生怪会越来越多，万一挤在哪个小房间里就不好玩了，霰弹枪不能离手，也别乱上子弹。门卡拿起后立刻返回，开门后离开这鬼地方，最后重生怪还会扑上来一次，还好有慢镜头协助，把它们打飞。

空袭的部分没有难度，将判定框移动到目标上一段时间锁定就会完成，接下来只需要按下发射键即可，由于飞弹可能被障碍物遮挡，如果一发没有命中目标的话要及时补上。落地后赶紧去炸掉目标，QTE操作，不要错过时机。炸掉后笔直往前走到头，然后右转九十度，右前方的论坛里有【纹章16】，我们的任务就是安放炸弹，取消发射，其他一律不管，专心QTE。成功后全速跑回飞机上，先用飞弹打巨人，最后再瞄准飞弹来一发。

第五章 CHAPTER 5

由于几把重要的枪都在皮尔斯身上，所以这一章最好还是用皮尔斯。

克里斯把皮尔斯送到对面后，注意看正前方的地板上是有网的，正前方的第二面网下面有【纹章17】。拉下第一个拉杆，会有大量敌人登场，先用右边的箱子狙掉机枪台那里的家伙，随后可能还会有敌人补位，然后马上干掉上方的火箭筒。把看得到的敌人都灭掉后，从左边跑过去拉第二个拉杆，因为走右边会相当危险。成功后慢慢和右侧的敌人打，狙击手和火箭筒手都远距离狙死，剩下的几个可以等克里斯上来帮忙。下电梯后拉开门，右边会冲出好几个敌人，送出手雷，然后用体术解决剩下的。接着别出门，回到进来的门面前，以面对大门的方向站好，举枪往右上方的角落里看，那一排灯的右边就是【纹章18】。出门后先别进前方的门，左边角落里有不少榴弹枪的炮弹，不过那到后身后就会出现手持火箭筒的敌人，屋内还有一个，进门就中断它的攻击动作。

往前走一段路后，遭遇大批敌人，这里要撑到屏幕上显示的时间结束。可以行动后，马上爬上铁梯到二层，抓紧时间弄死两个狙击手，然后就慢慢耗，敌人追上来了就从另一端跳下去。时间快结束时注意那些还没有完全变异的敌人的行动，别让它们靠近拉杆，否则要再等一次。成功后赶紧去门口，这次克里斯还算积极。剧情后要坐旋转平台往上走，路上会不停有敌人跳下来，多移动，用体术解决，后期躲狙击子弹也是这样，跑动配合翻滚。BOSS出现后要全力逃，途中被BOSS拦住去路的时候只要用霰弹枪对着它的脑袋轰两下就好了（打中眼睛的话一枪），低矮的空间要滑过去，爬的话太慢……另外途中不要做任何有可能减缓速度的行为，例如上弹或翻滚，不然绝对会完蛋。这个阶段与BOSS的战斗很简单，霰弹枪打脸，它攻击动作非常明显，而且缓慢，侧翻即可，击败它后剧情自动进门。



拾取两侧弹药，BOSS马上会追来，赶紧往上爬，大手伸出来用霰弹枪轰到它把手抬起来，跑过去滑铲（点一下滑铲键即可，别按着不放），一路都这么过，克里斯掉下去后赶紧连打按键让他爬上来。安全后站着别动，马上举枪对准克里斯的脚丫，【纹章19】被他挡住了。剧情过后爬到病毒样本前，拿起来，然后……赶紧救克里斯吧……按下按钮，下面才是真正的BOSS战。皮尔斯的能力分成单发和蓄力两种，强烈推荐蓄力，因为蓄力时间不长而且攻击力高，单发掉血太快。皮尔斯一段时间不受伤是能自动回复的，连药也不用吃了。这场战斗的打法就是用蓄力技不停打BOSS，在其侧面发动攻击是最好的，打完就跑，等它被打断后，就会马上恢复并变成石头一样的东西一段时间，此时一个蓄力能把它打碎，然后冲过去用QTE刺它的心脏，只要一共完成这个动作三次即可。这场战斗挺壮烈的，BOSS的各种攻击范围都还比较大，但只要从侧面就能躲过大部分，它爬上箱子可以暂时停止攻击，保持移动让体力恢复，能力出众的皮尔斯不在乎BOSS的各种触手，最后一次QTE比较特别，需要快速连按按键。

剧情过后，全力脱出，不用管敌人，挡路的东西用蓄力攻击打掉，来到目标大门口后，不要急着打掉最后一个障碍，往右举枪（或者说是举爪），把平台右边红灯上的【纹章20】打掉，然后赶紧走人。

TIPS 比如雪莉肯定不会用横杆飞跃到对面，杰克第一次完成这个动作后，会回头跟雪莉说："你还在磨蹭什么？"雪莉豪不客气地回答："我不会这种马戏团的把戏！"



杰克篇
JAKE'S CAMPAIGN

第一章 CHAPTER 1

本章有雪莉才能捡到的收集，因此大家选择萌妹子吧！开篇后一路逃，不用开枪，也不用担心会被子弹给打到，踢开第一个门，遭遇直升机后左转，在门的正上方有【纹章01】。接下来还是一直跑，这危险的场所不宜久留，敌人的注意力不在我们身上。

相对安全后失去弹药，捡绿草时别滑下去，往前走暗杀第一个敌人，然后跳过去，顺着对面建筑物二层走，这时写别从左边的窗户翻进去，继续沿着外圈绕，左转后杰克会飞跃到对面，这也是只有杰克才能完成的一个特殊动作，雪莉过不去，但是可以把正前方远处铁架上的【纹章02】打了。放下铁梯让杰克过来，出门。一路二人要执行各种小合作，雪莉独自行动时，很多敌人可以冲上去撞一下，再踢，节约弹药。一看到机枪台就马上往前跑再左转，一路别停下攻击敌人，否则会被打成马蜂窝。剧情过后到达试玩版中的那段流程，又是逃。完全后从左边的房间进去，先把躲藏的敌人解决，然后让杰克把雪莉送到上层，拾取点数和红草后，一百八十度转身，右前方的地面上放着【纹章03】。仔细搜刮每个角落再往前走，到达BOSS战的房间也是这样，中途跳下的敌人直接打爆左边的油桶，然后别忙着调查大门，因为那样会引发BOSS登场，先去二楼拿到麦林枪，道具拿够后，调查大门。由于选择的是雪莉，因此这BOSS智取就行了，把它引到一层的油桶旁边，然后拉开距离点爆，需要注意的是BOSS有时候不会使用冲撞，而是用爪子直接抓过来，这时应该立刻翻滚躲开。楼下的油桶打爆几个后，带着BOSS上楼，把楼上的沿路的油桶都打一遍，最后放铁梯跳下来，BOSS落地处还有一个油桶。这么一来BOSS差不多就死了，如果还没有，就补几发麦林枪。

穿过黑漆漆的走道，爬上铁梯后，往前走一点能看到正前方的残破建筑物中间那道门的正上方放着【纹章04】，可以走近点再打，不过左侧有两个敌人，不要被坑。随后和克里斯汇合，这个部分和克里斯篇第二章的打法基本一样，先跟着克里斯它们上楼，等BSAA爆破手开始作业后，雪莉会自告奋勇去引开巨人，下楼带着其兜圈子，路上的机枪手可以爬上相应楼房干掉，没路的话可以向巨人迎面跑去，只是在那之前最好先引诱它出招，利用时间差安全通过，另外场景中有不少电线杆，把巨人引过去，成功的话它会气绝，从相应建筑物的二楼爬到他手上可以进行QTE。如果巨人回头去干扰爆破手，赶紧对其开枪把它引过来。每当爆破手炸掉一个目标，都去帮克里斯他们成功到达下一个目标，确定爆破手开始作业后再跑出去遛巨人，否则他们傻呼呼的不知道在搞什么，根本就不执行任务。第二个目标炸掉后，从这个目标所在建筑物一楼的地下通道走，接着就剩最后一个目标了，成功后在空袭的帮助下灭掉两个生命值所剩不多的巨人。

飞机上的战斗还比较长，可以行动后收视补给，首先BOSS会攻击我们所在的飞机，看到它打出缺口就赶紧远离，只要躲到一个同伴身后就安全了，这样它就不会抓我们。如果没来得及跑开就立刻翻滚，这个阶段除了用手枪点它也没别的办法。稍后它会扔手雷到处炸，虽然它大部分都是对着控制室扔的，但偶尔还是有意外，要提防。跳上另一架飞机后，要用机枪台打直升机，因为不管怎么打BOSS它也掉不下去，只能打直升机了，如果BOSS机枪对着我们扫就赶紧蹲下躲一会，尽量不要让机枪过热，因为这样就无法及时点爆打过来的飞弹。另外，这里讲直升机击落似乎不是按照中弹程度来算的，如果瞄准一个地方攻击了半天发现直升机还是没爆，可以把飞机其他的部分都打打，特别是BOSS手抓的那部分，不然你对着一个直升机打半天都法将其击落，会浪费大量时间。最后点击BOSS面前的爆炸物，QTE抓住降落伞。

第二章 CHAPTER 2

本章可以随意选择角色，考虑到麦林枪在雪莉身上，所以继续用雪莉。爬上楼梯，过场结束后，举枪瞄准正前方的铁塔，在最顶部的尖上就是【纹章05】，这个纹章几乎就看不清楚，因此直接把手枪的准星中央调整到与塔尖重合，然后开枪就行了，只要对准，一枪就能打下来。如果实在无力，那么先把位置看好，下楼梯去拿狙击枪，然后再回到上面来打，不过狙击枪晃动大，说不定还没直接用手枪来得有效。

下面要在大雪里找三个白色的U盘……由于暴雪的缘故，有时候连路都看不清，好在右上角有小地图指引。先把距离最近那个拿到（也要绕路），利用好手中的HUD，找到道具所在的位置。路上的狙击手不能跟它们对狙，因为根本就看不清，只能跑过去踢，空中飞的家伙很耐打，边打边赶路吧，这样比较有效率，反正它们会一直跟着，这个区域的最大威胁就是看不太清楚，因此如果觉得棘手，可以把拾取关键道具放在第一位。拿到第一个道具后，就赶紧往下一个地方跑，中途经过的铁梯不要上，直接绕过去，因为第二个道具在下一个区域，这时上铁梯只会在原地绕路。在跑往第二个钥匙的途中需要走一个上坡，由于是冰面，如果被尽头处的雪车撞倒会一直滑到坡底（倒地就会滑下去）。这里可以先滑下去一次，引发全部敌人登场，然后将它们全部干掉再往前走，否则会一直滑下来……冲上斜坡后还有一辆雪车和大量敌人，干掉这个雪车上的敌人后，记住这个雪车的位置，等会返回要用的。在第二个U盘所在的位置旁有个吊车，其控制室里有【纹章06】。过吊桥不远就能找到最后一个U盘，旁边的小木屋里有不少补给。

回去拿雪车，如果不知道路的话用HUD就行了。到达小屋后被困住，先扔一个闪光弹，然后把屋内的敌人弄死，尽量避开窗口以免被外面的敌人打到，随后会跳下来不少敌人，都用体术解决。敌人把门炸开后还是用闪光弹中断它们的进攻，然后逐个消灭，最后上雪车逃走。开雪车逃命的部分也是有收集的，具体区域在和杰克汇合后，充满下坡路段（雪车不停地进行极小段的飞跃），在距离目标，也就是进山洞前大概130米的位置，尽量靠右走，把速度降下来，【纹章07】就在目标显示差不多120M的位置，撞上去就捡到了。雪车的最后部分，要用QTE跳车。进山洞后BOSS追来了，后面要玩躲猫猫，这里可以采用两种作战方法，具体看各位的喜好了。第一种是远距离用武器点死巡逻的虫子，这样一定会被BOSS发现，但只要在它来之前躲进箱子就OK了，但切记别在一个箱子那里一直躲，除非你真的认为BOSS是个脑残。第二个办法是观察虫子的移动轨迹，趁其背对我们的时候冲过去近身攻击无声刺杀，这个过程中如果失败，赶紧找最近的箱子躲。两人推箱子的时候不慎把冰柱震断了，还好BOSS不聪明，看了一下就走了，下一个区域全是虫子，要慢慢来……怕麻烦可以用远距离点死虫子的办法，但开枪前一定要确认箱子可以躲，里面有垃圾的话是不能用的。如果选择潜入，就慢慢来，虫子的可视范围不算太大，利用各种拐角的遮挡，一个个的近身打掉也是没问题的。从左边走，只要利用好拐角，最多被发现一次，来到出口前站好，一百八十度转身，能看到【纹章08】在左上角，不过在这里开枪肯定会被发现，所以打了就跑。反正收集是打了就有效，即使在这之后玩家挂掉了。



出门还要逃一段路，重点在途中有一处要使用滑铲，别耽误，否则会死得很惨。接下来的位置要用到遥控炸弹，如果身上有很多的话右边的就不用去捡了，两个就足够。在大门的前方放一个遥控炸弹，然后从左侧绕，不要冲刺不踩冰面即可，等下到下层后引爆炸弹，等BOSS开始往那边跑，再去拿门卡。拿到后马上在原地放一个遥控炸弹，然后原路返回，在爬到高处后将炸弹引爆，同样等BOSS开始往那边跑时再跳下去，刷卡进门。后面要一直晃动摇杆开门，逃离后还有一段棘手的QTE，要不停在快速晃动摇杆与按键中交替，需要注意的是中途还会突然变化按键，不要被坑！

TIPS 再比如发生了一件事情（不能剧透不能说），让杰克震惊了（大家都知道雪莉保护杰克是因为杰克的血液内的抗体嘛，拯救世界什么的），杰克看到这番景象后对雪莉说：“他们应该把你的血拿去好好检查才是！”对此雪莉淡定地回答：“他们已经这样做了。”

第三章 CHAPTER 3

用体术干掉面前的敌人，捡到门卡后打开“断路器”的盖子。杰克的蓄力攻击相当强劲，一路屠杀出去，爬过低矮通道，先别去门那里，直接走进前方的监控室，切换到一个柜台和书架组合的场景，【纹章 09】就在架子上方，瞄准并开枪就可以了。另外，还可以用这个监视器来观察雪莉的逃跑情况，可以帮她打几个敌人。等雪莉打开放有纹章那个房间的门后，把镜头拉近看她输入的图案密码，记下来，回头去刚才的门那里输入一样的就行了。

两人汇合后，出门右拐，然后不要离右边楼梯上的敌人，笔直跑进正前方的门里，进门马上右转，在柜子上找到【纹章 10】。回头去收拾敌人，没有好武器的话，就空手解决变异的敌人，拿到第一个通行证，通行证是等下进行流程需要的东西，为了拿到最多的通行证（十六个），有八个放在固定的位置，其他八个都是敌人身上掉的，要继续流程只需要十个，但要想拿到那把突击步枪（可以调整射击模式用榴弹）就需要找齐十六个。上楼后先走到道路最里侧的房间里，抽屉里有一个通行证，穿过中央的通道和敌人对抗，中央通道左边还有个房间，二楼书架上有一个通行证。穿过中央通道先右拐，靠左边的那个茶几下面一个通行证，但是必须用手头的遥控炸弹把茶几炸掉才能拿，手头没有遥控炸弹就砸花瓶，总有一个里面会出的。回到刚才的岔路去放有雕像一楼，清空敌人后调查目标大门，中央的那个雕像背面就是通行证的投币口，因此有敌人出现一定不能放过，如果有敌人掉落的通行证没拿，系统是会有位置提示的。先投入三个通行证，来到新开启的道路，进去后先去左边的房间，利用门的阻挡把二层的敌人干掉，除了里面的敌人外，随后还有大量敌人会赶到这个房间，利用吧台当掩护全灭它们，然后去弹钢琴，里面有一个通行证。出来后马上去右前方的房间，不是玻璃门，里面壁炉上有一个通行证。推开玻璃门，粉色水池那里还有一个通行证。到澡堂，走进最大的那个池子，里侧那个低矮通道里有一个通行证。上澡堂二楼，推开挡路的东西后能捡到一个通行证，然后回去大厅中央，全灭全部敌人后，查看一下身上的通行证，如果区域里所有的



敌人都已经被消灭，那么身上应该是十二个（已经投了三个），还有一个在哪？那个需要回到第一个变异杂兵掉通行证的地方，下楼去把最后一个敌人找出来，打死拿到通行证，去雕像那里把剩下的通行证全部投进去，就能拿到枪了。投到十个的时候会有门打开，别进去，一定要把通行证投完，不然之前就白捡了。

剧情结束后回大厅，此时出现了一辆大坦克，引诱坦克把中央投通行证的东西毁掉，就能在里面找到【纹章 11】，接着杰克上楼梯飞到门口，别忘了把在另一头等待的雪莉拉上来，拉她之前最好确认身后没有敌人的干扰，否则这里很容易挂，最后去开门，一路狂奔。逃进院子里后坦克会再度冲出，从其左边通过，但是别忙着上左侧的楼梯，再往前走一点绕到楼梯后面，左边角落里有【纹章 12】。上楼继续跑，拉下拉杆后往前飞跃，往前走发现雕像并不在合适的位置上，此时应该引诱坦克过来，让它撞雕像，一直撞到合适的位置，然后飞跃过去，路上什么都别管去拿摩托车，然后逃出这里。

第四章 CHAPTER 4

这关有雪莉才能拿到的收集，所以选择雪莉。一开始根本没有敌人追上来，打爆一个油桶后，把追上来的敌人都灭了，子弹是无限的，尽管放心用。途中雪莉被炸飞后要拼命连打按键，等杰克来救我们。当直升机打翻油罐车后，又会出现慢镜头，此时应该先瞄准左上方招牌上的【纹章 13】，然后再打右边漏油的地方，速度要快。往前走基本没什么难点了，因为开车的不是雪莉，躲汽车的部分AI同伴会搞定。

直升机找到雪莉和杰克后，被大量敌人围攻，这里没有什么很有效的办法，因此只能在下面不停绕圈，尽量不让探照灯找到，不过即使稍微多一会飞机也会找到我们，由于中央的墙壁都会被打烂，所以要一直跑来跑去，坚持一段时间后系统会提示还剩最后几个敌人，干掉即可。等杰克放铁梯下来就可以继续前进了。杰克表示要去干掉直升机，可是他为什么就是站着不动呢……好吧，不说这个了，由于雪莉飞不上去，所以只能站在下面打敌人，等克里斯把飞机给击落。

往前走会看到一群敌人往左边跑了，就在它们逃跑的这个地方，左边有个侧翻的出租车，这个车后面白色车的车窗上有【纹章 14】。下个区域的敌人很多，好在掩体和物品补给到位，远处的那一排用车做掩护的敌人可以用狙击打死，杰克说门开了就赶紧进去，不要耽误，否则两个变异怪会追上来。满是尸体的区域，目标附近的门口会涌现大量敌人，及时扔闪光后可以用体术秒一些，红门打开后还有敌人用大刀埋伏，送闪光吧！爬上狭窄的楼梯，然后别忙着跳到对面，身后铁柜里的霰弹枪先拿上。雪莉跳下去后，起身马上左转，绕过绿色大铁柜，在大箱子的背后找到【纹章 15】。收到纹章后，敌人都近身了，马上掏枪解决，远处还有不少狙击手，不知道它们的位置可以把身边的杂鱼解决了之后过去晃晃，然后全部点掉。从又一扇锁上的门对面，让杰克把雪莉送上去，跳到另一端为杰克开门，然后继续往前走，看到红色的梯子后不要上去，往梯子背后右边的缝隙往前方，【纹章 16】的位置很明显。

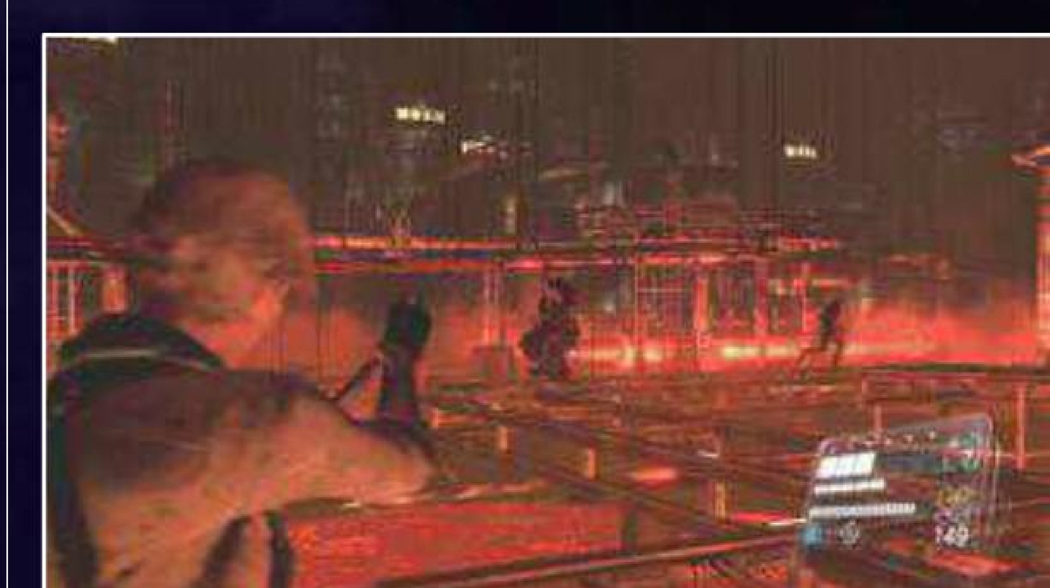
往前走稍微整理一下，然后要打电锯男，它一些攻击动作基本无法中断，而它的威力相比并不用多介绍，大家都懂的。为了保证安全，我们可以把遥控炸弹放在地上，引诱它走过来再引爆，出硬直了就上去 QTE。需要注意的是，有时引爆炸弹兵不能让其出硬直，连攻击动作都不能中断，因此不要急着冲上去，每次引爆前先看好自己的退路，随时准备撤，不然就完蛋了。炸它几次就会出现最佳的攻击时机，杰克会很积极的冲上去 QTE，之后我们也上去来一次就行。收下电锯的遗产，离开。

这场 BOSS 战和里昂篇第四章的打法完全一致，中间 QTE 时候负责驾驶大巴车的是雪莉。先打杰克篇的玩家可以移步前文里昂篇的第四章进行查看。战斗结束后仔细搜刮沿途的弹药，因为战斗还远未结束啊！船上的部分用霰弹枪，解决敌人的时候能快点，免得掉血。上岸后电锯男居然跟来了，建议送闪光弹然后跑到另一边去，因为有很多敌人会从身后登场，被抱住了就要被断头了，炸三次它差不多就完蛋了，清光敌人后上船，这次需要雪莉来开船，照着 QTE 提示来行动即可。最后电锯男还要上船一次，遥控炸弹还有吗？有的话炸两次，没有的话就用麦林枪轰，最好的攻击时机是它冲到船的角落时，这次开枪不容易打空。剧情过后电锯男还对雪莉紧追不放，可是没有退路了……

第五章 CHAPTER 5

如果之前为了拿收集，那么现在所有的大威力枪都在雪莉身上，不要犹豫了，继续选妹子吧！被松绑后武器都没了，调查窗户，看到武器所在的位置，让杰克把雪莉送上去，然后别急着爬，右边的角落里有【纹章 17】，出门拿了武器后回来打，一定不要忘记。爬到一半居然遇到重生怪了，真恶心，雪莉掉下去后马上拿武器，然后转身把门锁打一枪，杰克就能出来了。先进去打纹章，然后用霰弹枪或狙击把重生怪轰散，开门走人。

先调查目标，再拉下拉杆，先把重生怪轰散，然后再去开门。马上跳上升降平台，到达上层后转身条进门，落地



后别拉拉杆，走左边，一直跑到一间有玻璃储物柜的房间，里面有【纹章 18】，注意路上会遇到一个重生怪，别管它继续跑。回头去拉下拉杆后会有两个重生怪开始追我们，打开 HUD 去提示的门口，等起降平台过来，然后从编号为 C 的门跳进去。这里拉两个拉杆时由于要等杰克到位，而房间里的重生怪又特别多，因此有些棘手。建议先去目标拉杆处，把那旁边的重生怪引出来，然后再把这些重生怪全部引到离自己较远的地方，再一口气跑过去拉拉杆。成功后回到刚才进来的门口，背对大门举着霰弹枪，一旦出现跳跃提示后马上转身跳，在这之前钥匙有重生怪离得太近就赶紧开枪。接着从 F 门跳进去，然后一边跑一边开 HUD 看路，来到目标门口后如果赶不及跳上升降平台，可以在门口附近来回跑，看到平台要过来了就赶紧去门口。到达下一处拉杆附近，杰克不一定能及时赶到，所以先去拉一下拉杆催催他，然后松开，和重生怪周旋一会，等杰克来了再去拉。接下来要把重生怪干掉，狙击打肚子。剧情过后又要忙了，一路开 HUD 拉拉杆，成功后马上从旁边的门跳出去，杰克上来后重生

TIPS 里昂和艾达的戏份好多，各种燃烧镜头，在此就不多剧透了，看好这对的一定不要错过啊！

怪也跟来了，与其相持一段时间，然后要连续进行QTE，成功后终于安全了。

与克里斯汇合后，接下来又是旋转平台的部分，路上可以称作威胁的东西就是旋转平台不规则移动时周围的那些火箭筒兵和狙击手，对付它们没有很好的办法，只能多跑动然后用手枪点，狙击瞄准太慢而且还打不准，身边的杂鱼用体术解决。和BOSS遭遇上后，别马上跟它对打，因为这个位置十分不好，把箱子推下去后，跳到下层，BOSS挡住去路后马上右转，贴着最右边的路一直跑到底，然后在道路尽头前方的铁管上有【纹章19】。这个阶段和BOSS的对抗尽量用狙击，把麦林枪子弹留着，场景还算开阔，而且BOSS也不是每一下攻击都针对雪莉的。拉开狙击狙它，它要扔大铁球就侧翻躲开，离得太近了就跑远点再打，它的冲撞攻击有时候追很远，确保安全再举枪，就这么拉开距离打很容易，只是不要一不小心走进死路，顺手还可以收子弹。掉到下层后距离可就近了，用狙完全是找死，把麦林枪子弹全用在它身上，尽量别打偏，虽然比较近，但侧翻基本上就能躲过它的招式，只是要稍微记一下它甩上来的岩浆的位置，别踩上去了，岩浆滚烫的效果消失后有时还有子弹在里面。轰它几排子弹，反正留着也没用了，然后进入QTE阶段，两人的武器被打掉后，马上去拉杆那里，调整铁箱运行的轨迹，对准BOSS所在位置，用箱子把BOSS撞晕，然后杰克会终结BOSS，最后从目标大门离开。

进门后看到前面有个大油罐，往前走到油罐那里，看右边角落，用手上仅剩的武器把【纹章20】打烂。由于没有武器枪了，最后阶段全是QTE，爬、躲、砸，最后还要和BOSS抢枪，与杰克一起给BOSS致命一击，把握好时机。



艾达篇

ADA'S CAMPAIGN

第一章 CHAPTER 1

一开始必须不触发警报，否则会被大批敌人包围，基本不可能脱出。第一个敌人靠近就能暗杀，第二个敌人可能会背对我们，在转角的位置最好进入掩体，观察它的行动，然后暗杀。第三个敌人在激光的另一头，确认它没有继续站在激光前面后，从低矮的通道爬过去，暗杀。接下来靠着门，第四个敌人背对我们的时候暗杀。第五个敌人在激光另一头，要确认它没有站在激光前面才往前走，右转进门，看到一个敌人头部正在爆东西，不过既然它变异了就发不出声音了，所以无视，直接从低矮的通道往前爬，出来后如果没有发现敌人，赶紧从目标指示的位置跳下去。

用艾达专属的绳枪飞到上层，这里即使刚好被敌人看到也没事，敌人都是之前篇章中遇到过的，因此不愁对战策略，弩的子弹最好留起来。上楼后把左边挡路的东西推开，会有通道可以利用，绕开两名敌人，往前走会有特写，又是必须要潜入的。进入掩体，等走廊的两名敌人走远或是背对我们，马上移动早左边去，从左边的窗户那里绕，这时不要去搜刮什么道具，靠着墙看窗里敌人的行动，等它转身过去就跑到窗户下面躲着，注意看左边角落里泛红光的就是警报灯，这里可以采取两种办法，一个是把气罐点爆，炸死旁边的敌人，还有一种是趁敌人转身直接冲过去近身攻击弄死，这时就算外面的敌人看到了也没关系，因为警报器在你身后，把它们打死就行了。回刚才窗户那里的箱子去拿子弹，然后继续往前走，一上楼梯就看右边的柜子，那里有【纹章01】，位置很明显。

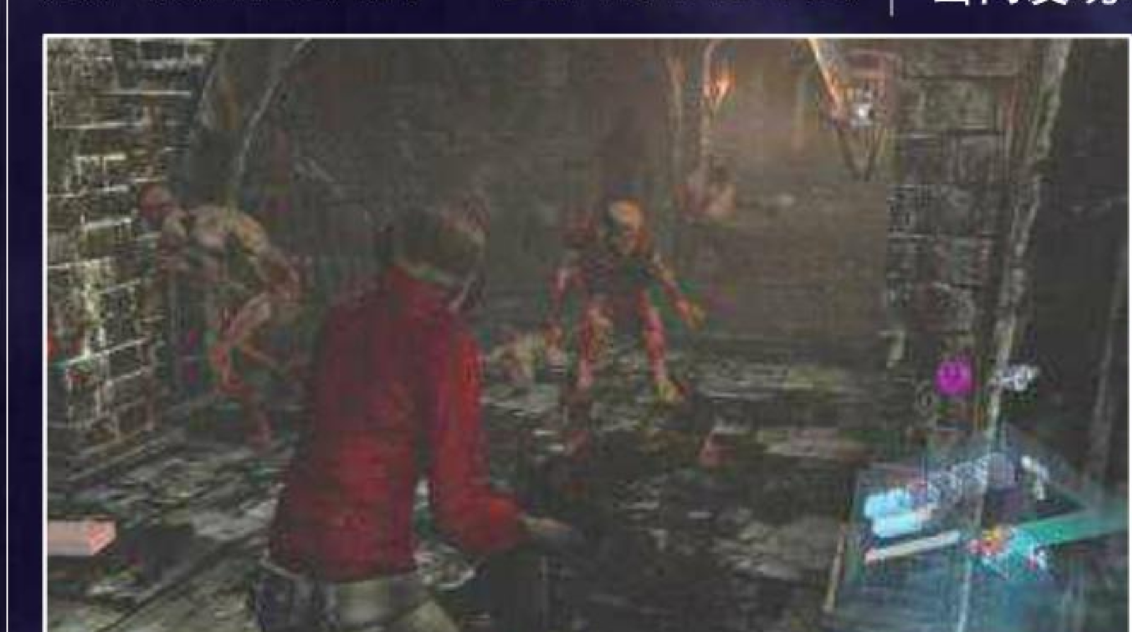


跳下去调查房门，发现锁住了，要解谜。到房间右侧，调查左边墙壁上的东西，发现视线被挡住了，去另一边按按钮，然后再去看，发现画改变了，画面的关键就是那条鱼，分别去四个仪器上把鱼给拼出来，去门口那里确认无误后按下按钮，这里如果错了的话会被电。出门后有过场，一个杂鱼被自己的安全防范系统弄死了，从杂鱼的尸体那边走，用同样的方法弄死另一个敌人，然后趁镭射光线移动到一侧的时候从另一侧跑过去。进门后先收了药草和燃烧弹，然后打开放映机，看完后会有几个敌人冲进来，迅速移动到门的左侧然后对着门口送一个燃烧弹，剩下的随意搞定。往前走开枪打敌人，变异了送燃烧弹即可，甩枪加体术搞定杂鱼。从通道跳下去后，把两边的警报都踩了，这样能轻松不少，还能愉快地收获各种补给，机枪手也用这个方法搞定。

艾达确认目标地点后，出门左转，看到正前方有个柱子，绕到这个柱子的背后，【纹章02】就在这里。继续推进能拿到霰弹枪，到达一堆持枪敌人躲在的区域，先把左侧的气罐点爆，还没炸死敌人的话就补上一箭，然后用掩体和敌人周旋。往前走会触发剧情，敌人引发了爆炸，接下来基本全部是脱出。水开始上涨后，爬上三个梯子，过一个低矮通道，然后会遇上一个蜘蛛敌人，这时马上看左侧的梯子旁边，那里有【纹章03】，船摇晃得很厉害，击中稍微有点困难，速度要快。上铁梯后，先去右边把阀门关了，然后马上转身打对面的锁，跳过去，奔跑滑铲，爬的时候可以用体力加速的。剧情过后，笔直往前跑，无视蜜蜂翻越两道门，翻过第二扇门后，在左后方找到【纹章04】，然后开HUD按照提示的路线离开。重制电力的过程跟着HUD的提示走就行，在水下也有提示的不会迷路，成功后原路返回，蜜蜂不要理会。启动装置后，要回答一大堆愚蠢的问题，还必须站在装置面前回答，那好霰弹枪，要回答的时候就站好然后把上来的敌人都轰下去，如果装置的另一头在废话，就先跳下去随便晃晃，提问了再到装置面前来。全部回答完毕后用绳枪离开。

第二章 CHAPTER 2

从初始位置一直往前跑，看到通道后不要跳下去，绕到墓碑的背面，一脚把【纹章05】踢掉。打坏箱子上的所能拿到第一片道具，接着会跑出……不对，是爬出一些敌人，踩死还是踢死就随意了。回到地面后把第一片道具放上去，新的道路出现会有特写。跳下去后跟着HUD走，上楼拿箱子里的钥匙，路上的桥把锁打断就会放下来。用钥匙进门发现箱子被个烂敌人弄到下层去了，而且这个机关只要一松手就会自动关闭。把敌人干掉后将机关推到右侧（方向以背对进来的大门为基准），把控制台往右推，当然，先捡狙击枪，一直推到右边那具吊着尸体的正下方，然后打烂尸体上面的锁，尸体会掉下来压住机关，我们就可以放心跳下去了。



拿到箱子里开门的第二片道具，想出门发现电断了，把两个凳子分别推到后面断电的部分，第一个直接往后推，第二个要先往右一格再往后，最后一处需要把敌人引诱到相应位置，然后点它的腿，成功后出门。回到上层，拉下拉杆，这是有过场，出来了三名敌人，艾达跳过去后掉到了下层，很明显我们是超重了，用弩把它们都钉到墙上去，再跳过去拿到箱子里的戒指，从提示的路径离开。一路上各种绳枪飞跃，到达后要解谜，追两个带着红头巾的丧尸，一个有我们需要的眼球，一个有我们需要的牙，这里我们先去眼球那边。过去发现被摆了一道，落地后赶紧往相应方向推摇杆，使用耐力快速爬行，转弯后遇到的两个吐东西的敌人如果使用快速爬行根本就不用管，反正它们转向非常慢，出来后全灭敌人，然后围观道旁边的胖子因为想抓里面的“腐尸”吃而被旋转刀给切死，收遗产拿上道具离开。去另一条路，爬出通道后全灭敌人门就会打开，有个手

TIPS 本作的佣兵模式继承了五代黄金版（取舍版）的恶搞，不少角色的第一套特殊服装略强大，里昂的海盗装和雪莉的小学生装……海伦娜的女警装还很性感的，至于最美美，当然是咱家的艾达啦！

持炸弹的要注意一下，往后走的通道也需要全灭敌人门才会打开，这里空间狭小，最好抓住机会先处理吼叫的家伙。接下来终于可以面对金牙了，这里空间小敌人攻击积极，扔燃烧弹秒大部分，然后弄死金牙，身下吼叫怪一人就好解决了。

把其他两片道具放在门上，跳下去后别往前走，左后方上方的角落里有【纹章06】。剧情过后马上翻滚躲开，没打几下BOSS就跑了，来到最底部，后面的进程和里昂篇一样，不过感觉BOSS似乎没那么经打，需要注意的地方也相同，这里建议就用射速最快的武器，点它的三个弱点，全部打完就会触发剧情，只是千万要注意别被BOSS扑了。成功后到了坐车的部分，里昂说要帮忙的时候让海伦娜去帮她吧，总是这么麻烦才不要管。车上战斗部分也相同，除了后面打油桶的时候，其他部分我们可以坐在车里不起来，让他们两个去打。最后用狙击救海伦娜，打触手的话，两发子弹就够了。上电梯，出门看到大胖子，马上左转爬过去，再跑到第二个路口，右拐就能看到左前方的箱子旁边有【纹章07】。调查大门发现锁住了，胖子不知什么时候也爬了过来，拉开距离用电电它，然后用狙击点它的腿。将其消灭后发现钥匙在另一个胖子的旁边，用狙击打它，它会把门撞烂，这倒省事了，直接走过去拿钥匙就行。

开门后飞上去，马上右转笔直跑，身后的胖子别管，正面会有个敌人直接重装出来，马上往左侧翻躲过，然后接着跑，在道路尽头左转，还有一个敌人会冲出来，这里只要贴着左边一般不会被撞到，但保险起见还是翻滚一下。跳下去后别动，把视角移动到艾达的正面来，【纹章08】就在背后。往前一直走，门被锁住后必须要打这些家伙了，它们和克里斯第二章时遇到的怪物一样，而且要打许多，建议先用狙击把外壳打开，然后用霰弹枪轰背后，由于被有同伴吸引注意力，基本很难打到后背，如果要提高效率节省弹药的话，建议全部引到可以放电的装置那里，统一解决，来回两头跑就行了。

第三章 CHAPTER 3

往前一直走，看到两个敌人从楼上跳下来的特写后，先把它们消灭，然后别忙着左转，跑到这条路的尽头，在左手边卖皮带的谱子里找到【纹章09】。往后走就有持枪敌人了，虽然它们都会变异，但大家都是通关了三个篇章的人了，不愁对抗策略。往前走会看到大批市民被敌人用枪打死的过场，原地弄死它们，然后从右边的第一个路口右转再右转，在尽头一辆车的左边找到【纹章10】。从电锯男的手里逃脱只要一路狂奔就行了，注意路上的QTE和最后的滑铲。

拿到钥匙准备进门，结果被电锯男偷袭，钥匙也挂它锯子上了，这个区域最危险的是地上的丧尸，如果被它们抓住后很容易被电锯男秒，所以推荐用旁边的梯子爬上去，然后再跳下来，趁其动作相对较慢的时候攻击，距离一定要拉开，因为它有时的受创硬直居然是往前载，狙击这种枪最好是不要用，除非特别有把握，弩在这里很实用。在大巴车上还要和电锯男周旋，不过这里基本不用打，躲就可以了，用绳枪在两头挑来挑去，电锯男撞到招牌掉下去以后，大巴车因撞到竹竿而停下，此时马上跑到大巴车的最前端，透过竹竿能看到左边就是【纹章11】，尽快拿到，然后接着和电锯男玩。由于两边漏电，艾达只能和电锯男周旋爆炸弩是个很好的选择，用霰弹枪打头也不错，反正这个距离只要多用翻滚基本没问题，战斗到一定程度后出现一辆火车，之后有连续QTE，接下来还要进行一个阶段的战斗，打法完全相同，最后还有一段晃动摇杆的QTE，要求晃动速度很高。



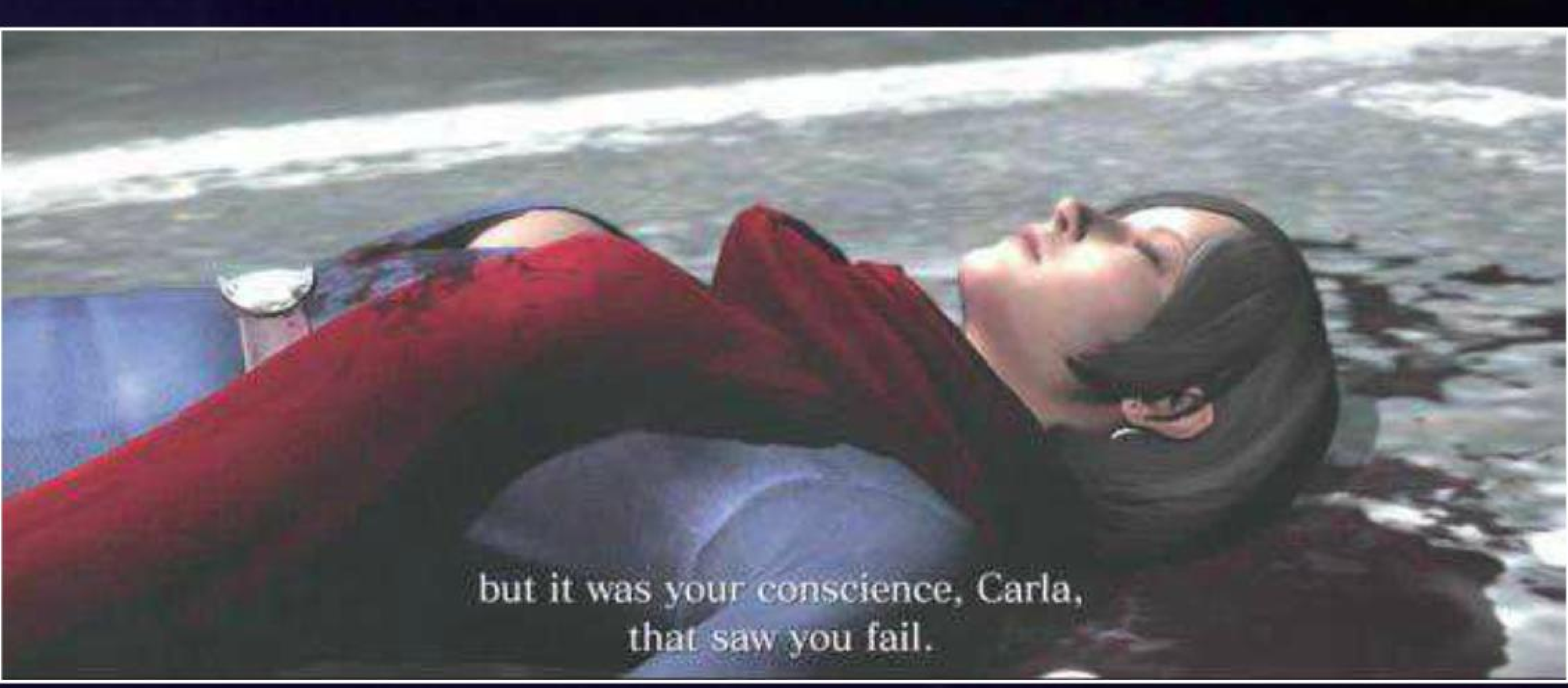
从火车上下来，转身进入建筑，然后别上楼梯，先把右边的几个道具箱子打烂，然后面对下楼方向，贴着右边的墙壁，能看到楼下右边的角落有【纹章12】。帮助雪莉和杰克的部分相当安全，一直用狙击打就行了，没有任何难度。

第四章 CHAPTER 4

要三个门卡才能开门，敌人的位置都标出来了，去拿卡，往前走居然还冒出重生怪来了，扔两个燃烧弹能把它烧半死，补几枪彻底搞定。剩下的两个门卡路上虽然险恶，但对于现在的各位来说都不是问题，在一个房间里有突击步枪，接近到一定距离系统就会提示，离开前记得去拿就行了。捡第二张门卡的时候，会有重生怪突然出现把卡带走，不过好歹是有上半身，轰掉或者将其烧死，大批持枪敌人可以用把它们引到一起后使用爆炸弩统一搞定的方法来解决。前往第三张门卡的路上要在火焰中与重生怪相持，把它炸到火上去就好了。等火焰熄灭，继续往前，杀了最后一名敌人拿卡走人，这个过程中记得留意自己的生命值，不够了吃点药，才不要让艾达死在这种恶心的怪物手上。

往前走傻乎乎的克里斯又来了，无视，赶路要紧。来到一个充满敌人的房间前，从右边的门出去，然后要趁探照灯没发现我们的时候迅速移动到位，赶紧跑。用绳枪落地后有特写，因此【纹章13】的位置很清楚了，在左后方的角落。全程赶路，什么都不管，蜜蜂人也无视，发现又有探照灯后，赶紧翻过障碍，这里由于视角原因，翻过障碍后应该从箱子的里侧绕，爬的时候用障碍物挡挡等，探照灯过去又回来后再继续走，由于视角原因，这里各种不好操作，如果被发现了可以马上从上一存盘点开始。上个部分通过后飞到上层，进门前发现外面有个敌人，用普通弩无声爆头是最好的，要是被发现就要多杀几个敌人，而且都会变异。爬进通道后有两个大蜘蛛，这里建议提前把它们打死，否则不慎被它们扑到下层的话，会被克里斯给逮到，任务就会失败。

剧情结束后进门跳下去，弄死巡逻的敌人后别忙着离开，以面对大门方向为准，左边有三个柜子，第三个里面有【纹章14】。又是一剧情，结束后一百八十度转身，别跳，看左边角落，【纹章15】这么近没理由看不到哦！跳下去后看到两个敌人被某BOSS给挤死了，笔直往前走右拐，然后全速跑，慢了艾达也会被挤死……把门上两个红色的东西打掉，准备进门，然后发现某BOSS追上来了，继续到，路上被恶心的东西抓住了就挣脱，要是它挡住了门，就用枪把它身上很明显的三个弱点点掉，然后进门就是了。打开一扇需要晃动左摇杆才能打开的门，继续往前走，把左上方那张恶心的脸打几枪，然后别忙着往前走，在脸那里左转，道路尽头的右边角落有【纹章16】，这张脸如果不打它几下可是会咬人的。去开门前先把左边角落里的罐子给打爆，不然别想好好开门。最终阶段就是逃了，慢镜头又出现了。与BOSS最终决战前，我们可以看到道路尽头有一堆气罐，把爆炸弩准备好，战斗开始后以左边角度或右边角度（估算背后气罐所在的位置），对着BOSS脸部的同一位置不停发射爆炸弩，虽然它可以快速复原，但可以在把脸炸开洞的时候将爆炸弩从缝隙中打到气罐上，从而解决掉BOSS，其他什么都别管，速度要快。



第五章 CHAPTER 5

一开始的直升机上，先别管里昂和海伦娜，看左边××地产下面有个卡车，卡车上的左边角落就是【纹章17】，开启精确瞄准后用机枪扫掉。后面要打很多直升机，由于是自动驾驶所以没什么难度，飞弹留着等下再用。当一架明显看起来要耐打很多的飞机出现后，马上把视角移到楼房的右边，在那个什么治疗的招牌上，放着【纹章18】，同样用机枪扫掉，另外如果捡这个纹章很有可能被那架飞机给弄死，还在存盘点就在这里，最后把所有的飞弹都用来打这架该死的直升机。

打恐龙BOSS的部分就是一直射击，利用中央那个柱子能挡下BOSS丢过来的所有汽车，和它保持距离就行了，全程不要松开机枪发射键，一直打一直打。在屋顶顺手救人，救下第一处的幸存者后，去第二处，可以控制飞机后马上往左飞，在楼房左侧与矮楼连接的地方放着【纹章19】，再把楼顶手持炸弹的丧尸弄死，清光停机坪那里的丧尸就可以降落了。下飞机后录用绳枪飞到黄色的平台上，然后别往前走，看右边那栋大楼的左前方，靠近其平台边缘的地方放着【纹章20】，用狙击点掉。与西蒙斯的战斗大家肯定很熟悉，因为已经打了好多遍了，对付它就是持续不停地攻击和翻滚躲避，没什么重武器弹药了可以打打丧尸来拿补给。里昂和海伦娜爬绳子的时候记得用狙击枪点西蒙斯的脑袋，基本上两枪它就会往下滑一次。里昂跳下来英雄救美的部分与之前完全相同，只不过这次我们控制的是艾达。

TIPS 这次的佣兵打起来感觉流畅度好高，各种爽快，连时间沙漏都可以用滑铲的方式来取得了，不需要直接踢。

特别内容

AGENT HUNT

模式介绍

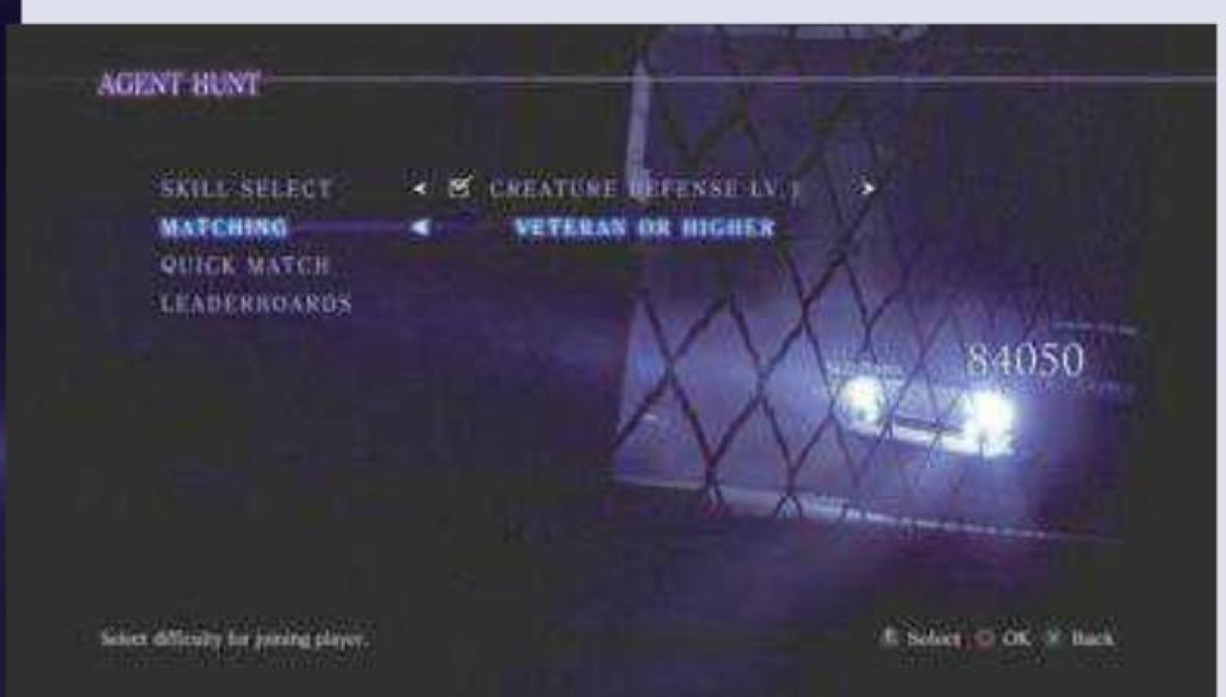
这个模式是系列首创了，允许玩家在其他玩家的游戏中扮演各种敌人，允许选择的敌人种类要看加入游戏时这位玩家的具体章节与进度。每一段路可以选择的敌人是不同的，如果当前进行主线模式的玩家将流程推进到了下一阶段，那么加入的玩家就要重新选择扮演的敌人。游戏中的各种过场和剧情同样会进行播放，进行合作模式的玩家也可以正常加入游戏。在这个模式中，扮演敌人的玩家可以看到主角们的位置（如果两名主角有一名是AI，系统不提示AI位置）。进行主线模式的玩家只知道有其他玩家以扮演敌人的方式加入了游戏，但并不知道具体哪个是你，这样也算是对扮演敌人的玩家进行一定的保护了，毕竟敌人的能力比起进行主线的玩家实在是差了好多，要是有针对性的去杀某个弱小的敌人，那扮演敌人的玩家还玩不玩了！

另外，这个模式中扮演敌人玩家的杀伤力还与进行主线玩家的难度选择有关系，这一项在搜索游戏时是可以选择的，如果不想太吃亏，可以将搜索原则定为老兵或以上难度。

猎杀法则

AGENT HUNT模式中各种敌人间的能力差异非常大，选择移动能力差，攻击速度缓慢的敌人相当憋屈，走都走不过去就被打死了，只有趁乱才能靠近，碰上那些技术好的玩家，想摸别人一下都难。丧尸还好说了，里昂篇第二章那些移动缓慢的腐尸哦，走起路来让人抓狂，相比之下兰翔里那些拿大砍刀的敌人移动多迅速。

虽说各种敌人之间能力差别大，但当弱小的敌人并不是没有对策的。敌人不是主角，没有光环，暴露在主角们面前肯定必死无疑，要想有所斩获，只能在他们注意力不集中或者已经陷入危机的时刻，如果局势不怎么混乱压根就别往上冲，准备偷袭比较好。不管所选择的敌人能力如何，趁主角们攻击其他敌人时冲上去是最好的时机，能捞一下就是赚了。另外，打这个模式要对流程和关卡场景有一定的熟悉度，要知道在哪个区域是本章的难点，哪个阶段会出现相对好用的敌人，潜伏在章节里依玩家进程等待机会，有时能一次性把刚才受到的委屈全讨回来。由于各种原因，本作中AI同伴是玩家的巨大敌人，每次想从背后偷偷接近总是会被AI发现，简直是要命……



专属技能一览

AGENT HUNT模式的技能与其他模式分开，一次只能装备一种，在搜索游戏设置的界面进行选择。这个部分购买高等级技能的条件是已经购入了相应的低等级技能，所有的一级技能在初期状态即可选择。

名称	功能	价格
CREATURE OFFENSE Lv.1	攻击力增加10%。	5000
CREATURE OFFENSE Lv.2	攻击力增加20%。	15000
CREATURE OFFENSE Lv.3	攻击力增加30%。	60000
CREATURE DEFENSE Lv.1	受到的伤害减少10%。	5000
CREATURE DEFENSE Lv.2	受到的伤害减少20%。	15000
CREATURE DEFENSE Lv.3	受到的伤害减少30%。	60000
CREATURE HEALTH Lv.1	生命值提高20%。	5000
CREATURE HEALTH Lv.2	生命值提高50%。	15000
CREATURE HEALTH Lv.3	生命值提高100%。	60000
CREATURE STAMINA Lv.1	耐力槽增加为6格。	5000
CREATURE STAMINA Lv.2	耐力槽增加为7格。	15000
CREATURE STAMINA Lv.3	耐力槽增加为10格。	60000



佣兵模式

基本规则

除了故事模式外，不少FANS都对系列的佣兵模式情有独钟，自从五代增加了体术杀人加分和一百五十人清版的概念后，各种极限打法和研究都诞生了，还有一些玩家甚至对故事模式不太感兴趣，只玩佣兵，也许正是因为看到了这一点，本作的故事模式不通关佣兵模式就可以开始玩，只是如果想解锁更多关卡，肯定还是要打打故事模式的。由于时间问题，具体每位角色的性能分析和详细的关卡对抗策略会放到下期，

开始佣兵模式的战斗前，玩家可以到佣兵模式的技能设定处去购买技能并装备，每位玩家只能装备一个技能。本作每张地图还是一百五十人，玩家要在有限的时间内尽可能的多杀敌人，维持高连击数来获得高分，最后系统会根据玩家的表现来给予评价，评价等级分为六个级别，从最低到最高分别为E、D、C、B、A、S。场内的时间道具依旧是时间沙漏（黄色）和连击沙漏（绿色），其中时间沙漏增加目前所剩的时间上限，增加的时间有三十秒、六十秒、九十秒三种，而连击沙漏则是给玩家的连击提供分数加成，在连击沙漏有效的三十秒内，玩家每增加连击数一次就能获得一千分的奖励。本作的计分规则比较接近五代黄金版（取舍版）的佣兵，在高连击状态下杀死BOSS能获得高分。另外，如果玩家顺利完成了清版，也就是杀光地图中的一百五十个敌人，剩余时间将会全部转化为积分，每秒两百点！具体的连击加分规则、杀死每位敌人获得的分数、总评标准如下表。

连击数	普通奖励	BOSS奖励
2连击	40	750
3连击	100	1500
4连击	200	2250
5连击	400	3000
6连击	500	3750
7连击	600	4500
8连击	700	5250
9连击	800	6000
10～19连击	1000	6750
20～29连击	1200	7500
30～39连击	1400	8250
40～49连击	1700	9000
50～59连击	2000	10500
60～69连击	2400	12000
70～79连击	2800	15000
80～89连击	3400	18000
90～99连击	4000	22500
100～109连击	6000	30000
110～119连击	8000	45000
120～129连击	12000	60000
130～139连击	20000	75000
140～149连击	30000	90000
150连击	60000	150000



TIPS 这次砸时间沙漏的动作好强大，感觉每个人都是用全力去摧毁沙漏，特别是那几个跳起来踢的，看他们的动作幅度我觉得腿都要甩断了……

敌人种类	击杀得分
各种丧尸	300
J'avo	300
丧尸犬	100
J'avo（变异）	500
Bloodshot（红皮怪）	600
Shrieker（吼叫怪）	800
Whopper（胖子）	1000
Napad（弱点在背后硬壳里的敌人）	1500
Strelats（克里斯篇首度出现，长得像爬行恐龙）	1500
Gnezdo（毒气怪）	3000

评价	分数区间（单人）	分数区间（双人）
E	0～39999	0～59999
D	40000～59999	60000～89999
C	60000～79999	90000～119999
B	80000～99999	120000～179999
A	100000～139999	180000～219999
S	140000以上	220000以上

体术至上

如果仅靠用枪械或各种爆炸物来杀死敌人，即使玩家把每个地图中的时间沙漏捡光，时间也不够用，那么如何来增加时间呢？答案就是使用体术。五代中用体术杀死敌人能获得五秒的时间加成，由于本作的动作感各种加强，体术的奖励也变得丰厚。普通体术杀死敌人依旧获得五秒的加成，但如果用反击杀死敌人能获得十秒加成，而以终结技杀死敌人也能获得七秒的加成，只不过终结技的使用不像普通体术和反击那样比较明显，需要把敌人打出特殊硬直或濒死并满足相应的站位条件才能发动，稍微有点麻烦，但如果操作到位的话，能取得非常好的效果。至于反击的话，算准时机肯定是最大的难度所在，如果失误被敌人打中是小事，连击数因此而中断才是大事，而且对于部分空手扑过来的敌人，即使准确反击也无法杀死敌人，只有那些手持武器的敌人，用准备使用反击才能快速搞定，因此普通体术和反击要结合来使用。



另外，本作的体术加成虽然更为丰厚，但并不代表能力就被神化了。五代有好多体术的强大招式，调整角度发动后不仅能把一堆敌人打飞，出招过程中还各种无敌，不仅能用来躲过敌人的攻击，时机算得好连一些爆炸都不怕。然而在本作中，许多体术并不具备这样的性能，直接发动的体术就不说了，把敌人打倒地要好几下，动作慢攻击力也有限，乱发动很容易被打。部分特殊动作的体术也不太强悍，有的耗时还比较长，不过每位角色从能选出那么相对好用的一两招，毕竟这次体术的种类很多。各角色间体术差异也比较大，这个在流程中大家就应该有所了解，除非为了解开特定的项目，不然还是推荐选择自己觉得最顺手的角色。

隐藏要素解锁条件

初期可以使用的角色只有里昂、克里斯、杰克三人，地图也只有Urban Chaos一张，其他人物都要满足一定的条件才会出现。截止目前，每位角色有两套特殊服装（卡拉除外），穿上特殊服装的角色除了衣着上的改变，携带的武器配置也与默认服装不同。其中，第一套特殊服装在佣兵模式中达成相应的条件即可解锁，第二套服装需要通过与官网的联动来获得（PS3版与X360版的联动方法稍有不同），每人的第二套特殊服装只是第一套服装换了个颜色，角色性能与武器配置均与第一套相同。

角色名称	解锁条件
里昂	初期即可选择。
里昂特殊服装1	选择里昂，至少以A评价完成任意关卡。
里昂特殊服装2	在官网以一定RE点数兑换。
克里斯	初期即可选择。
克里斯特殊服装1	选择克里斯，至少以A评价完成任意关卡。
克里斯特殊服装2	在官网以一定RE点数兑换。
杰克	初期即可选择。
杰克特殊服装1	选择杰克，至少以A评价完成任意关卡。
杰克特殊服装2	在官网以一定RE点数兑换。
海伦娜	以至少B评价完成Urban Chaos关卡。
海伦娜特殊服装1	选择海伦娜，至少以A评价完成任意关卡。
海伦娜特殊服装2	在官网以一定RE点数兑换。
皮尔斯	以至少B评价完成Steel Beast关卡。
皮尔斯特殊服装1	选择皮尔斯，至少以A评价完成任意关卡。
皮尔斯特殊服装2	在官网以一定RE点数兑换。
雪莉	以至少B评价完成Mining the Depths关卡。
雪莉特殊服装1	选择雪莉，至少以A评价完成任意关卡。
雪莉特殊服装2	在官网以一定RE点数兑换。
卡拉	解锁全部其他角色，并获得所有其他角色的特殊服装1.

隐藏BOSS登场条件



本作的佣兵模式共有三个关卡，其中Urban Chaos初期即可使用，另外两个Steel Beast和Mining the Depths则需要分别打通主线的克里斯篇和杰克篇才会解锁（双版本的初回版《生化6》有三个DLC佣兵关卡）。本次佣兵模式中的敌人是一批批的登场的，也就是说大部分情况下在同一时刻都是被同一种敌人围攻，除非上一批的部分剩余敌人还未清除完毕。这个设定有利于分析有效战略，至少玩家不用同时面对太多种敌人，毕竟本作中许多普通敌人都是很强劲的，变异也各种多样化。以往的佣兵模式杀敌到一定程度或者推进到特定区域都会触发BOSS级敌人登场，本作中也不例外，只不过除了常规出现的BOSS外，还有部分隐藏BOSS，这些隐藏BOSS只有在满足了特定条件后才会出现。对于那些想要在高连击下杀BOSS冲高分的玩家来说，多个BOSS能多赚不少分数，具体关卡隐藏BOSS的登场方式在下文的表格中会有说明。

关卡名称	隐藏BOSS	登场条件
Urban Chaos	Napad	杀敌数达到80之前，用反击杀死15名敌人。
Steel Beast	Gnezdo	杀敌数达到80之前，用终结技杀死25名敌人。
Mining the Depths	Strelats	在600秒内杀死70名敌人。

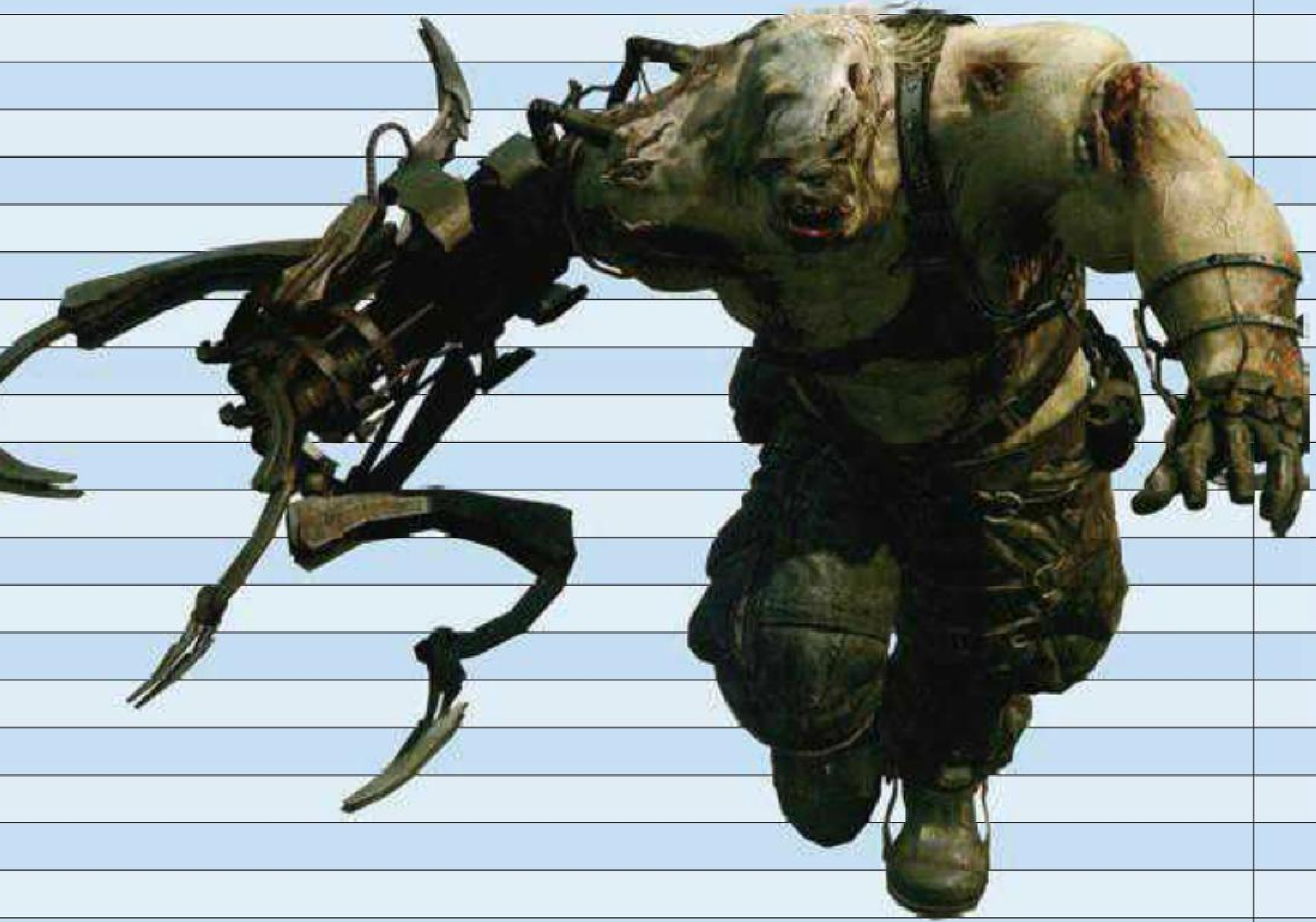
专属技能一览

佣兵模式的技能也是与其他模式分开的，一次只能装备一种。佣兵模式技能有许多风格，具体是选择提高自己战斗力还是利于得到高分的就看玩家喜好了。佣兵模式的技能全部是初期即可选择，同一种技能只有一个等级。

名称	功能	价格
Eagle Eye	为各种带有瞄准镜的枪，增加一个瞄准镜放大的倍数。	3000
Item Drop Increase	增加杀死敌人后道具掉落的几率。	3500
Go for Broke!	当所剩时间在30秒以下时，连击数维持的时间增加2秒。（总共为17秒）	60000
Time Bonus+	取得时间沙漏时获得十秒的加成。	90000
Combo Bonus+	取得连击沙漏时获得十秒连击时间的加成。	50000
Limit Breaker	连击数超过50后，每杀一个敌人获得额外的50点。	60000
Blitz Play	在另一名玩家身边攻击敌人，攻击力上升50%。	5000
Quick Shot Damage Increase	甩枪攻击力上升50%。	15000
Power Counter	反击攻击力上升25%。	8000
Second Wind	当生命值在两格以下时，攻击力提高10%。	6000
Martial Arts Master	提升所有近身攻击武器的和体术的攻击力25%，并降低枪械攻击力50%。	25000
Target Master	提升枪械攻击力25%，但体术攻击降低50%。	25000
Last Stand	提升攻击力30%，但被攻击时所受的伤害会增加为300%。	30000
Preemptive Strike	从背后攻击敌人的攻击力提升75%。	7000
Dying Breath	濒死状态下攻击力提升300%，并且缩短5秒从濒死状态恢复的时间。	15000
Pharmacist	一个药片回复两格生命值。	17000
Medic	服下药片时另一名玩家无论多远都能回复生命值。	12000
First Responder	拯救濒死同伴时不消耗任何道具。	15000
Take It Easy	在掩体状态时，生命值和耐力回复加倍。	20000
Natural Healing	生命值和耐力回复速度增加25%。	15000

TIPS 连击沙漏这次是可以用枪打得，难怪有些连击沙漏都放到地图外面去了，或者是根本就不可能去的位置。一开始我还以为有什么隐藏通道没发现呢，后来实在找不到路绝望了，气得用枪打了一下，结果就捡到了……

奖杯/成就列表



名称	解锁条件	点数/杯种
Gone to Hell	取得除此以外的所有奖杯	–/白金
The Longest Night	完成序章	10G/铜
Gone to Hell	完成里昂篇第一章	15G/铜
Buried Secrets	完成里昂篇第二章	15G/铜
Get on the Plane	完成里昂篇第三章	15G/铜
Big Trouble in China	完成里昂篇第四章	15G/铜
The Trouble with Women	完成里昂篇第五章	15G/铜
Rescue the Hostages	完成克里斯篇第一章	15G/铜
Tragedy in Europe	完成克里斯篇第二章	15G/铜
After Her!	完成克里斯篇第三章	15G/铜
There's Always Hope	完成克里斯篇第四章	15G/铜
Duty Calls	完成克里斯篇第五章	15G/铜
Money Talks	完成杰克篇第一章	15G/铜
A Revolting Development	完成杰克篇第二章	15G/铜
Let's Blow This Joint	完成杰克篇第三章	15G/铜
Still on the Run	完成杰克篇第四章	15G/铜
See You Around	完成杰克篇第五章	15G/铜
I Spy	完成艾达篇第一章	15G/铜
Counterintelligence	完成艾达篇第二章	15G/铜
This Takes Me Back	完成艾达篇第三章	15G/铜
Ada's Demise	完成艾达篇第四章	15G/铜
What's Next?	完成艾达篇第五章	15G/铜
Green around the Ears	以Easy难度通关	15G/铜
Normal Is Good	以Normal难度通关	30G/银
Back in My Day	以Veteran难度通关	30G/银
Leave It to the Pro	以Professional难度通关	90G/金
Check Out My Dogs	初次进入Dog Tags自定义画面	15G/铜
Titular Achievement	取得10个不同的称号	15G/铜
One Is Better Than None	购买第一个Skill	15G/铜
Mad Skillz	购买剧情模式中所有带等级的Skill并将它们提升至最高等级	90G/金
Silent Killer	累计用潜行攻击杀死5名敌人	15G/铜
Finish What You Start	使用体术终结技击杀10名敌人	15G/铜
Bob and Weave	连续成功使用3次反击	15G/铜
Down, Not Out	在倒地濒死时射杀一名敌人并不借助队友救援自我复活	15G/铜
Lifesaver	救助或复活队友累计10次	15G/铜
Weapons Master	使用游戏中的所有武器杀死过10名敌人	30G/银
Give a Little Push	从高处推落敌人10次	15G/铜
Rising Up	获得一个等级4的称号	30G/铜
They're ACTION Figures!	收集3个玩偶	15G/铜
Stuntman	使用海伦娜利用霰弹枪Hydra的快速攻击杀死20名敌人	15G/铜
Bring the Heat	使用皮尔斯用Anti–Materiel Rifle打开热能瞄准镜从50米开外狙击敌人并爆头	15G/铜
High Voltage	用电棒的蓄力攻击杀死10名敌人	15G/铜
Zombie Massacre	累计杀死500具丧尸	15G/铜
J'avo Genocide	累计杀死500名J'avo	15G/铜
B.O.W.s Are Ugly	杀死100只从虫茧孵化出来的怪物	30G/银
I Prefer Them Alive	在里昂篇Chapter 2在大教堂遭遇Lepotitsa（喷毒的敌人）时，保证在结束战斗后场内有2名女性生还者	15G/铜
Flying Ace	在克里斯篇Chapter 4驾驶战斗机时，保证战斗机不受到任何攻击通过	15G/铜
Hard Choice	在杰克篇Chapter 4中在建筑群迎战武装直升机时，爬到直升机上将驾驶员杀死	15G/铜
Sneaking Around	在艾达篇Chapter 4中穿越船桥时从第一处探照灯开始，直到找到卡拉不被敌人发现	15G/铜
Covered in Brass	获得150种不同的称号	30G/银
Heirlooms	收集所有80个纹章	30G/银







TIPS 佣兵模式中用体术杀得太痛快，经常会面临耐力用完的局面，要是等系统自动回复估计黄花菜都凉了，那么有什么办法呢？第一，可以直接吃药片。第二，可以躺在地上。第三，可以挑衅，耐力槽回复巨快哦！

难点成就/奖杯解析

Mad Skillz

有不少玩家可能会误解这个成就/奖杯的要求，实际上这个成就/奖杯只需要购买剧情模式中所有带等级的技能即可解锁，即 Firearm、Melee、Defense、Lock-On、Rock Steady、Critical Hit、Piercing、J'avo Killer、Zombie Hunter、Combat Gauge Boost、Recovery 以及 Field Medic 等几个技能，即便如此，但购买这所有技能并提升至满级仍然需要花费高达 954000 点的技能点，因此还是需要刷。

对于有技术的玩家来说，可以去佣兵模式的地图 Urban Chaos 中刷，这张地图难度不高，而且通过少则 2W，多则接近 3W，装备技能 Item Drop Increase 效率还算不错。而对于比较懒的玩家来说，可以选择 Amateur 难度下克里斯篇的第 5 章，在开始不久后会有一场倒数 3 分半钟的强制战斗，这里有不少 NAPAD 与 GNEZDO 敌人出现，击杀前者可以取得 1500 点，后者可以取得 2500 点，清版后可以继续拉下场景中显示为绿灯的机关继续运出敌人，直到打开门触发与杰克和雪莉会合的剧情再保存退出，这样 10 分钟出头大概可以获得 2W 的经验，但反复刷会十分无聊。利用这种方法单人游戏与双人合作效率差别很大，双人合作效率远高于单人，而单人游戏时首选皮尔斯，否则在前半段分开行动时电脑不会主动来合力开门，这样会浪费不少的时间，而利用这种方法最好有一把无限弹药的武器。总而言之两种方法各有优劣，请玩家自行取舍。

Finish What You Start

体术终结技可以有两种发动方法，一是对体型较大的敌人输出一定伤害后会进入一个特殊的后仰状态，这时上前按 RT 就能一击将其杀死；另外是在部分体力较少的敌人抓住队友时，上前按 B 键解围一击将其杀死也算是体术终结技。这个成就/奖杯的推荐解锁位置为里昂篇 Chapter 2 中从教堂进入的地下洞穴，该处有不少低等级的丧尸，开双手柄故意让 2P 被擒住，然后 1P 上前解围就能一击将其秒杀，反复这个步骤 10 次就能解锁。


■就是如图所示的敌人。

Weapons Master

要用过所有武器，那就必须用过所有角色，因为有部分武器是角色专属的，但实际上用所有武器各杀死 10 名敌人并非什么难事，而这个成就/奖杯的难点在于，在剧情模式中只在里昂篇出现的火箭发射器也需要累计杀死 10 人，要达成这个条件，必须解锁佣兵模式中克里斯的第一套服装，利用该服装附带的火箭发射器在佣兵模式杀敌即可。

Stuntman

Hydra 是海伦娜专属的短管霰弹枪，利用这把霰弹枪的快速攻击累计击杀 20 名敌人即可，剧情模式以及佣兵模式均可。

Bring the Heat

推荐解锁位置为克里斯篇 Chapter 2 开篇位置，选择皮尔斯从装甲车中爬出来后往后走，举枪瞄准后按 Y 键/△键打开热能瞄准镜，观察远处桥梁右侧有一名正操控炮台的敌人，将其狙杀就能解锁这个成就/奖杯。

I Prefer Them Alive

这个成就/奖杯最大的难点在于，玩家无法保证最后的生存者是谁，只能祈祷有两名女性生还者逃过毒气怪 Lepotitsa 的追杀，推荐玩家通关后取得更好的武器甚至是无限弹药后，重新选关回到此处迅速将其杀死，这样就会变得十分轻松。如果失败的话，在击倒毒气怪前读取上一个检查点重来即可。



■务必在乱作一团的人群中优先找到两名女性生还者。

Flying Ace

这个成就/奖杯需要保证在操控克里斯操作飞机时不受到任何的损伤，前半部分只要按提示躲避好来袭的导弹并专注于攻击场景中的三架直升机（但即使未能完全击落 3 架也没有关系），后半部分掩护皮尔斯时，出现的巨人也有可能对飞机造成损伤，但只要长按机关炮攻击巨人的口部就能让其无法靠近。

Hard Choice

与雪莉迎战飞机时，正常打法是利用榴弹将飞机击落，但实际上飞机会有一定几率在高处盘旋并落下绳子放出敌兵，在战斗开始时就率先爬到场景中的高台上去等待飞机落下敌兵，在绳子落下的瞬间抓住绳子就可以按提示爬到飞机之上，装备麦林在驾驶舱前瞄准驾驶员将其杀死即可。

Sneaking Around

不被敌人发现的要求从第 1 次发现探照灯起计，直到发现卡拉的尸体为止，只要注意以下几个要点就应该没有太大的问题。第 1 盏探照灯处，只要剧情过后直接往前跑就能躲避过去，接下来在一路前进，在控制室内会遇到被黄蜂包围的敌人 GNEZDO，只要不与它正面相对，慢慢跟随其背后前进就能躲避，发现第 2 盏探照灯的剧情出现后，马上往前走翻越面前的箱子，其后灯光会紧随而至，这时需要蹲在左侧两个黑色箱子处稍作躲避，待灯光扫过去后进入前方的管道，并等待灯光往回照后从管道离开一直跑到前方的尽头升到上方，这时眼前会出现一个驻守在梯子旁的敌人，用十字弓将其暗杀进入上方管道，注意在管道内有 2 只爬行的 J'avo，同样用十字弓对付即可，触发发现卡拉真正身份的剧情过后，沿路一直走，从缺口跳下后面前还有最后一名敌人，提前举起十字弓瞄准将其干掉就能一路走到目的地解锁成就/奖杯。


■躲避探照灯是最大的难点之一，可能需要反复尝试。

玩后感

花费近 20 小时将流程通关后，最明显的感觉就是每一个章节的流程过长，虽然看上去流程十分厚道，但是长达 1 小时的章节频繁出现，让玩家感到节奏有点太慢，从而抱怨游戏流程设计拖沓，但幸好一周目出色游戏效果以及剧情演出能让玩家感到值回票价。虽然通关后，Agent Hunt 以及佣兵模式的支持可以使耐玩度无限延伸，但这些模式的重复度有点太高，如果不是喜欢挑战自我的佣兵爱好者，可能很快会对这些模式感到厌倦，因此实际上游戏的重复价值显得比较小。

TIPS AGENT HUNT大家玩了没，是不是很有意思，打完一遍故事模式应该对剧情中的难点有所了解了，要想顺利搞死其他玩家，就要抓住流程难点处的机会，像平时被敌人弄死那样来弄死敌人。



2012年12月24、25日（6个月前）



BSAA（生化恐怖防御与评估联盟）收到情报称，在正在爆发内战的东欧Edonia共和国中出现了新型B.O.W（有机生化兵器）的踪影，作为BSAA中领军人物的克里斯奉命带队前往当地进行调查，作为一个视部下如手足的队长，克里斯小队的宗旨十分简洁明了，那就是绝不丢下任何一名队友，这一信条也正是支撑克里斯小队前进的强大精神支柱。克里斯小队到达当地后发现，这种被成为J'avo的新型B.O.W不仅拥有智商能活用各种载具以及武器，而且即使肉体被子弹贯穿，这些B.O.W也会出现复原并进行进一步的突变，战斗力远超此前他们所遇到的任何敌人。在深入的过程中，雪莉以及杰克两人出现在克里斯一行的眼前，克里斯与雪莉虽然未曾谋面，但由于妹妹克莱尔之前的口述，两人很快就确认了对方的身份，皮尔斯很快就认出了杰克为当地通缉犯的身分，但雪莉连忙解释杰克当前受到美国政府的保护，强调他不会对BSAA造成任何威胁，出于专注于当前的任务需要，克里斯也没有继续深究关于眼前之人身分一事。

当克里斯小队来到一所建筑内后，众人眼前出现了自称为艾达·王的女子，她表示自己被挟持为人质，同时她告诉克里斯所有一切的元凶是名为Neo-Umbrella（新安布雷拉）的组织，正是这个组织暗中向游击队提供名为C病毒的新型病毒，因此才会致使Edonia共和国出现生化兵器。在听到Neo-Umbrella几个字后，克里斯无可抗拒地与女子同行，但克里斯小队也因此遭到了眼前女子的算计，小队中除克里斯以及皮尔斯得以幸免外，其他所有成员全部因这名女子投掷的炸弹感染上C病毒发生异变，克里斯混乱中受到了重伤，正是由于这次的创伤使克里斯失去了关于自己身份的记忆，强烈的负罪感驱使他精神上出现混乱，他因此离开了BSAA，离开了众人的视线，皮尔斯也以此时为起点开始了长达半年的克里斯搜索之旅。





杰克以雇佣兵的身份来到Edonia共和国参加战争，他的信条十分简单，只要有钱，他就可以为之而拼搏，甚至死亡。与其他被指使的雇佣兵游击队一样，他向体内注射了带有C病毒的物质，但奇怪的是他却并没有因此而异变，就在这时雪莉出现在杰克的眼前，两人在名为Ustanak的巨型B.O.W手下逃脱后，雪莉向杰克陈述了大致的状况，由于杰克体内有C病毒的抗体，因此名为Neo-Umbrella的组织希望抓取杰克对其进行研究，而雪莉则是出于利用杰克血液制作疫苗的目的，为了阻止Neo-Umbrella得到杰克来到此地进行保护任务，但显然杰克对这一切毫无兴趣，只要有钱，他的血随时都可以给雪莉。在与同在Edonia共和国中执行任务的BSAA克里斯小队短暂会面后，两人乘坐政府专机打算出发与雪莉顶头上司会合，正当两人刚刚谈好合作的价格，穷追不舍的Ustanak紧随而至，虽然两人最后勉强将Ustanak击退，但飞机也因此而坠毁，幸好杰克及时张开降落伞，两人才得以生还。

在坠毁现场，杰克发现自己的血液也并非那么独一无二，由于当年G病毒毒素的残留，雪莉的自愈能力远超常人，但眼下逃生的迫切性却不容杰克深究，两人最终在敌人的围攻、大规模雪崩、以及Ustanak追击下艰难地来到了会合地点，但等待他们的却是大批的J'avo，虽然两人奋力抵抗，但最终寡不敌众，这时在两人面前出现了一名女子，这名女子向杰克阐述了他血液的特殊性得益于他父亲阿尔伯特·威斯克的遗传，虽然关于“父亲”这个话题勾起了杰克的好奇，但还来不及让他思考，他就已经失去了意识……

2013年6月27日



艾达只身来到了位于北太平洋深海的一艘潜艇内，这是来自旧工作“客户”西蒙斯的邀请，西蒙斯号称在这艘潜艇内艾达会找到足以影响她未来的情报，也许是西蒙斯的故弄玄虚勾起了艾达的好奇，促使艾达还是来到了这里一探究竟。在深入到潜艇内部后，艾达发现了一段西蒙斯半年前留下指示录像，内容大致为要求艾达前往Edonia共和国，使带有病毒抗体的杰克活着离开当地并将其“回收”，以确保C病毒的疫苗不被生产。这段指示影像虽然是向艾达下达，但艾达显然对此毫无印象……

在深入潜艇内部的过程中，潜艇因意外发生了爆炸开始下沉，艾达在逃脱前接到了西蒙斯的再次来电，西蒙斯仿佛嘲笑一般询问艾达是否找到什么有价值的情报，但显然除了一段6个月前的录像外，艾达此行确实毫无所获，但西蒙斯却认为艾达已经不枉此行，这让艾达显得有点费解。谈话间西蒙斯表示他即将用C病毒摧毁整个世界，美国、中国，就这样从超级大国为起点，逐步向整个世界蔓延，而这一切将会嫁祸于Neo-Umbrella领导人，名为艾达·王的女子身上……但艾达显然不会乖乖地成为西蒙斯的替罪羔羊，对于她来说，猫鼠游戏才刚刚开始。

2013年6月29日



美国总统阿当原定当晚于高橡树市某所大学内进行演讲，演讲内容主要是向世人公开浣熊市事件背后的真相，虽然这样可能会引发不少预料之外的问题，但总统希望借此与世界范围的反生化恐怖集团合作，更好地对抗这些恶势力。但突如其来生化恐怖袭击打乱了所有的计划，而且总统也不幸地被病毒感染沦为丧尸，作为总统好友兼下属的里昂亲手终结了总统的生命，里昂在学校之中偶遇名为海伦娜·哈珀的特工，交谈间海伦娜透露这次的恐怖与她有关，并表示如果里昂想了解背后的真相，就必须跟随她前往高橡树大教堂。

两人来到高橡树大教堂后，在海伦娜的指引下两人通过重重机关打开了通往地下的隐藏通路，在这个神圣的教堂背后，实际上隐藏的是一个生化兵器研究所。在研究所探索的过程中，两人发现了一盘让人在意的录影带，在这盘名为“Happy Birthday Ada Wong（生日快乐，艾达·王）”记录了名为C病毒的新型病毒某次实验的过程，影片中出现类似蚕蛹一般的生化物体内，一名裸体女子从其中破茧而出，而从面容上看该女子确实就是艾达·王，这一切让里昂极其迷惑。在地下室的尽头，出现在两人的眼前的事一名横卧在地上的少女，原来这名少女就是海伦娜的妹妹德博拉，虽然海伦娜力图带德博拉离开这个地方，但在路上德博拉与

TIPS AGENT HUNT玩起来需要耐心，不要太急于求成，毕竟主角不是小杂鱼，有的人可是开了无限弹的。如果想要效率高，最好还是限定一下难度，不然要是人家选个新手模式再加无限弹，你还打个鬼哦！

先前在研究所中发现的录影带如出一辙地发生了变异，这时如同鬼魅般来无踪去无影的艾达也现身在两人的面前，最终三人合力将变异的德博拉击倒。其后海伦娜道出了这一切背后的真相，担任国家安全顾问的西蒙斯将德博拉挟持，以此威胁海伦娜渗透到总统身边，使得总统的身边的安保产生漏洞，这也是为什么总统未能及时撤离遭遇病毒感染的原因。正当里昂与通讯员汉妮根对话，希望提醒其防范西蒙斯时，却发现西蒙斯早已掌控了司令部的指挥大权，在他的煽动之下，里昂与海伦娜成为了杀害总统的最大嫌疑人……

里昂与海伦娜几经艰辛逃出生天后，两人发现西蒙斯正对高橡树市发动空袭，试图将整个地区夷为平地以此抹杀一切会暴露他阴谋的证据，这时汉妮根偷偷地与两人取得了联络，她告知两人西蒙斯在接到一个神秘电话后随即匆忙前往中国，同时汉妮根将中国城市兰翔中发生的另一起确认由C病毒引起的生化恐怖袭击告知二人，也就是德博拉所感染的新型病毒。意识到情况严重性的里昂虽然想以官方手段阻止西蒙斯，但碍于没有证据以及涉嫌杀害总统而被通缉，因此他灵机一动，要求汉妮根伪造两人的死亡证明，这样做的原因只有一个——前往兰翔阻止西蒙斯。



东欧

经历了半年的寻找，皮尔斯终于在东欧一个小镇中找到了失踪已久的克里斯，此时的克里斯早已失去半年前作为BSAA队长时的锐气，现在的他终日沉溺于酒精之中，虽然半年前受到的肉体伤害早已痊愈，但心理的创伤让他出现了记忆缺失。在皮尔斯的逐步唤醒下，克里斯想起了半年前的一切，而此时此刻世界各地再次出现C病毒的踪影，也许是出于给予死去队友交代考虑，克里斯决定回归BSAA，前往中国兰翔调查背后的真相。



美国高橡树市

作为粉碎西蒙斯阴谋的第一步，艾达来到了位于高橡树市大教堂地下的研究所，她相信在其中能找到一些有用的线索，在突破重重障碍后，她遇到了里昂与海伦娜，当时正值海伦娜的妹妹德博拉变异之时，艾达出手协助二人击败变异的德博拉，同时艾达也善意地"警告"里昂与海伦娜他们正与真正掌握国家大权的人对抗，必须谨慎地走好自己的每一步。

随后艾达接到了西蒙斯的来电，他似乎很享受这个互相角力的过程，他指引艾达前往研究所内欣赏他留下的"礼物"，最终艾达在研究所内找到这盘录影带，在这段"自己"破茧而出的片段中，艾达发现了其中的端倪——影片中出现了西蒙斯在场的证据，而艾达确信即使西蒙斯再笨也不会将自己的罪证轻易留下，由此艾达推断一直以来联系自己的西蒙斯就是影片中的"艾达"，而且最重要的一点是，以艾达对西蒙斯的理解他一切的所作所为的是为了维系他家族的地位，而假艾达却存心摧毁这个世界，这与西蒙斯的理念显然相去甚远。眼看事情败露，假艾达似乎很好地"遗传"了艾达的高傲，她只冷冷地留下了一句："而世界却会将责任归结于你……"最后艾达主动联系了西蒙斯，她告知了西蒙斯假艾达有意利用C病毒摧毁世界的事，而假艾达的下一个目标，正是中国兰翔。



2013年6月30日



中国兰翔

里昂与海伦娜连夜搭乘飞机从美国赶往中国，但在飞机上却发生了意想不到的事情，飞机驾驶员感染了C病毒，并孵化出二人在高橡树大教堂内曾经遇到的B.O.W，这种B.O.W感染性极强，这致使飞机上除里昂及海伦娜外无人生还，在成功击退B.O.W后，里昂在汉妮根的指示下成功将飞机逼降到兰翔。就在两人刚离开机舱时，雪莉和杰克出现在他们眼前，里昂对于多年未见的雪莉成为特工一事早已有所耳闻，当里昂与雪莉互相询问在此处的目的时，惊讶地发现他们的目的都是寻找西蒙斯，而西蒙斯正是一直指示雪莉行动的顶头上司，但还没来得及深究这一分歧，一直对雪莉与杰克穷追猛打的Ustanak就追击而至，四人虽合力将其击倒，但爆炸却迫使四人再次分头行动。

在寻找西蒙斯的路上，里昂发现了艾达的踪影，而艾达显然被什么人追击着，在追上艾达后发现所谓的追击者就是克里斯与皮尔斯，在扳倒西蒙斯的目的以及个人私情的驱使下，里昂阻止了克里斯的行动，而艾达却因此而逃跑，由于首要任务是追击西蒙斯，里昂也最终理解了克里斯的行为，他相信这位挚友会做出正确的选择。一路前行，里昂与海伦娜终于直面西蒙斯，而雪莉与杰克也在此时赶到，雪莉在见证眼前上司的行为，以及得知总统被牵涉到西蒙斯导演的灾难而丧生后，她将带有足以阻止病毒的资料的内存卡交到里昂手上，而这也是西蒙斯所一直追寻的东西。在双方对峙时，一名J'avo突然现身西蒙斯的背后，将带有C病毒的针孔不偏不倚地射到西蒙斯身上，种种迹象表明，指使J'avo攻击西蒙斯的正是艾达……

两人在行进中的列车上成功追上了西蒙斯，面对里昂的质问，西蒙斯道出了引发高橡树市灾难的原因，他认为如果总统一旦公布浣熊市的真相，美国在世界的公信力以及影响力就会大幅下降，为防止这一潜在威胁的发生，西蒙斯不惜创造高橡树市灾难来阻止总统。话音刚落，在C病毒影响下的西蒙斯瞬间变成了巨大的怪物，但里昂凭借与海伦娜的无间合作，最终将西蒙斯击倒，而西蒙斯家族"Family"也因此遗弃了这一个异变的领导人。

正当两人以为一切都已结束时，汉妮根传来了雪莉与杰克被绑架的消息，当里昂查看雪莉交予的存储卡才得知敌人的目标原来就是杰克本人，但这一切还并非最糟的事，两人目击了搭载病毒的导弹在眼前的街道被引爆，整个兰翔陷入了极大的恐慌与混乱中……





中国兰翔

多年来克里斯早已身经百战，重新戎装上阵的他对付B.O.W没有任何的生疏，即使在拯救被困于兰翔的联合国要员时险些被队友的轰炸活埋，但出色的应变能力仍使他与皮尔斯顺利地逃出生天，但惟一的问题是心理创伤显然还在折磨着克里斯，在看到一个个形如蚕蛹的C病毒活体培养容器时，克里斯的思绪回到了半年前的Edonia共和国，他清楚记得当时小队内首次参加实战的22岁新兵芬恩就是在C病毒的影响下在自己的面前变成了这样的蛹状，再突变成怪物……这些回忆变相唤醒了克里斯对艾达的憎恨，在他得知艾达也身在此处的情报后，怒火中烧的他决定找艾达清算这笔老账。

在追击艾达的路上，克里斯小队遇见了失踪长达6个月的雪莉以及杰克，在克里斯小队的帮助下雪莉以及杰克也顺利从Neo-Umbrella的追击中逃脱。其后，作为队长的克里斯一次又一次的错误指示使得克里斯小队不断减员，皮尔斯指责克里斯被复仇之火所蒙蔽了双眼，但克里斯依旧一意孤行地追寻艾达，虽然皮尔斯极其不满克里斯的做法，但为了保护自己的队长，他也执意跟随克里斯前进。几经辛苦两人成功追上了艾达，正当克里斯准备射杀艾达时，里昂突然出现阻止了克里斯，导致两人如此分歧的原因很简单，对于克里斯来说她是残害整个小队的凶手，而对于里昂来说她是一个证明西蒙斯是幕后黑手的证人。正当双方争持不休时，艾达趁机逃跑，而克里斯与里昂也达成协议，互相尊重对方的行动，克里斯对付艾达，里昂则专注处理西蒙斯。最终，两人在Neo-Umbrella的兵工厂内成功控制艾达，艾达却告知克里斯搭载病毒的导弹正准备发射，就在此时，西蒙斯家族"Family"的成员出现狙击了艾达，艾达也因此从数十米高台下落下死亡，同时皮尔斯在现场拾到了仅存的一份病毒样本。眼看导弹即将发射，克里斯与皮尔斯驾驶战斗机火速前往了搭载导弹的航空母舰处进行阻截，虽然两人成功拦截部分导弹，但最终还是未能阻止悲剧的发生，一枚漏网的导弹直击兰翔市区，使数以万计的市民沦为丧尸。



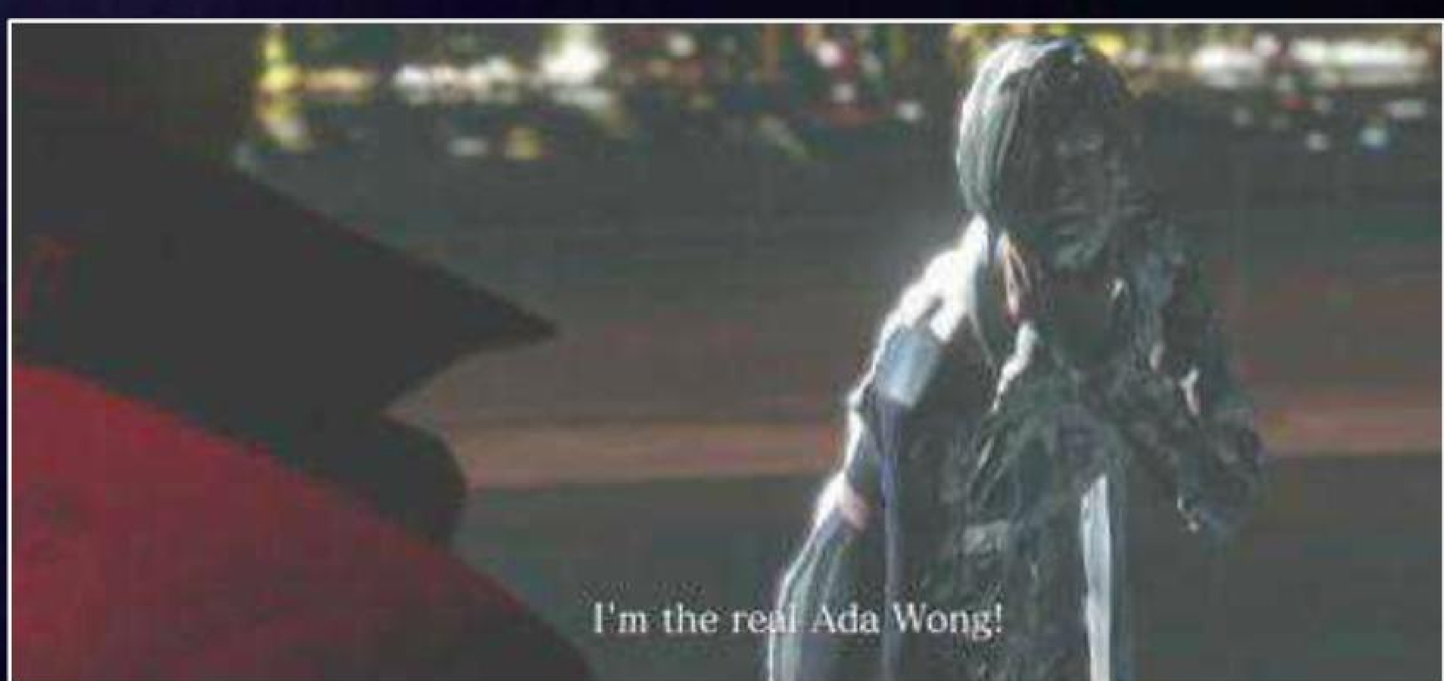
自从6个月前在东欧被控制后，这6个月期间雪莉与杰克一直都被控制在兰翔的一处秘密的研究所内，6个月来Neo-Umbrella在杰克身上做了各种的研究，并利用杰克的血液使C病毒得到强化，但这些对于杰克来说毫无意义，真正让他在意的是这6个月来他了解到不少关于他父亲威斯克的生平，对于自幼失去母亲独自长大的杰克来说，了解到自己父亲是一个曾经试图毁灭世界的怪物确实不是什么让人高兴的事……

在偶然的机会下，杰克携同雪莉顺利逃出Neo-Umbrella的秘密研究所，在兰翔探索的路上他们遇到了其他的关键人物，先是得到克里斯与皮尔斯的火力支援得以顺利突破J'avo的围攻，其后在飞机坠毁现场与里昂与海伦娜会面交换了关于西蒙斯真正身份的情报并击退Ustanak，当摆脱重重障碍重新与里昂及海伦娜后，雪莉和杰克从里昂口中得知原来一直以来寻找的雪莉上司就是导致高橡树市悲剧的元凶，雪莉也因此脱离西蒙斯的指挥，将C病毒疫苗制作的关键——杰克的生物信息交到里昂手中，虽然两人从西蒙斯家族的攻击中逃脱，但却不幸地再次遭到Neo-Umbrella的围攻而再次落入其手中……





得益于BSAA的通讯指挥中心，艾达逐步确认了假艾达所在的位置，在追迹的过程中，艾达了解到西蒙斯在很长一段时间内就一直致力于复制另一个“艾达”，而一直假冒自己的假艾达原是西蒙斯手下的研究人员卡拉，由于她的DNA序列与艾达吻合度很高，因此她不幸地被西蒙斯利用作为复制的本体，之后实验成功，卡拉从外貌上已完全复制艾达，似乎甚至连精神感情都被植入，最终成为眼前这个导演着整个事件的假艾达。在同一时间，艾达发现克里斯与皮尔斯正在追击假艾达，待艾达赶到后假艾达早已成为落下高台的尸体，但原来假艾达在弥留之际将C病毒注射到自己体内，因此假艾达，也就是卡拉在艾达的面前发生的突变，显然卡拉的精神已经出现错乱，卡拉认为自己才是真正的艾达·王而开始追杀艾达。艾达在卡拉的追杀下成功逃脱，怀着要将创造这一切邪恶的西蒙斯了结以及将整个艾达计划摧毁的决心，艾达驾驶直升机加入了兰翔的战场。





克里斯与皮尔斯在里昂的指示下火速前往了囚禁着雪莉与杰克的油田，有时生活就是如此讽刺，一个男人花费了一生的精力试图摧毁这个世界，而今他的儿子却成为了拯救世界的关键，更讽刺的是杀死这个男人的人居然又是拯救他儿子的人，自从他杀死威斯克后已经过去了三年，他已用了大半生与生化兵器打交道，这一切不免让他心生困倦，在路上克里斯表示在这次事件告一段落后，他就会从BSAA退役，他希望有人能接替他的位置，而他更希望这个人就是皮尔斯。

两人在Neo-Umbrella尖兵的围攻下突围而出，并找到释放杰克与雪莉的方法，四人最终在这个水下研究所内会合。面对杰克，克里斯似乎有意地在杰克面前提及他的父亲，在杰克的追问下克里斯坦言自己就是杀死杰克父亲的凶手，杰克虽然与父亲未曾谋面，但得知这个消息还是让他愤怒不已，他拔出手枪对准克里斯的眉心，而克里斯却没有因此而畏惧，反而像赎罪一般请求杰克开枪终结自己。但是，有其父未必有其子，杰克认识到他们肩负的任务要比私人恩怨重要得多，最终决定将两人恩怨暂且放下。就在这时，众人身边的巨茧开始孵化，而在其中的是足以使世界范围都感染C病毒的巨型怪物，由于怪物的攻击阻断了通路，两组人再次被分开，而克里斯与皮尔斯则担任对付巨怪的角色。

在巨怪的攻击下，整个水下研究设施开始坍塌，由于两人与巨怪的火力差距太大，皮尔斯在战斗中被巨怪投掷的铁块击中，损失了整条右臂，眼看巨怪即将靠近自己的队长，他将从艾达死亡现场拾取的C病毒注射到自己的身上，随即身体在病毒的影响下发生了变异，不仅右臂重新生长，而且还带有电击的能力。借助病毒对身体惊人的强化以及仅存的人性，皮尔斯与克里斯最终合力将巨怪杀死。眼看整个设施即将坍塌，克里斯试图与皮尔斯一同搭乘逃生舱离开水底，但也许是皮尔斯知道自己已经无法回头，他将克里斯推到逃生舱内并启动机关，自己则独自一人留在了深海之中，因为对于他来说，这名尊敬的队长是远超他自己本身的存在。

最终，克里斯成功脱险，在归队后他并没有像之前所说的一样从BSAA退役，既然能够接替他位置的皮尔斯已经不在，那么他更需要连同皮尔斯的精神一直战斗下去。

2013年7月1日



里昂与海伦娜由于远离爆炸点，因此幸运地未受到C病毒毒气的波及，回过神后里昂请求通讯器另一头的克里斯前往海底油田，对被绑架的雪莉以及杰克进行救援，谈话间克里斯了解到杰克是威斯克儿子一事，而克里斯也将艾达已死的消息告知里昂。在通讯过后，里昂与海伦娜决定协助BSAA搜索生还者，但事情的严重性远超两人想象，在搜索的过程中两人很快就陷入了被丧尸群包围的绝境，而接下来发生的事显然让里昂有些迷惑，因为出现在他们面前的是一架前来支援的武装直升机，而机上的驾驶员却是刚被告知已死的艾达……

两人一路逃脱来到一所建筑时，发现之前被击倒的西蒙斯早已在此等候，艾达也随即赶到支援，西蒙斯愤怒地控诉艾达不听从指示，用杰克的血液强化C病毒，而西蒙斯话音刚落，他就发生了进一步的变异并成为了一头犹如巨龙般的怪物，即便如此他最终还是被三人合力击倒，但这只能换来短暂的安宁，在两人搭乘电梯往顶层逃脱的过程中西蒙斯继续穷追不舍，里昂甚至险些就丧命与西蒙斯的手上，好在在千钧一发之际艾达再次为里昂解围，西蒙斯也再次败在了众人的手上，而在艾达离开前，她告诉里昂屋顶上有她留下的直升机可供他们逃脱。在里昂与海伦娜逃离的过程中，虽然西蒙斯阴魂不散地一而再再而三出现阻截，但两人还是艰难地到达了直升机所在之处，利用艾达留下的RPG，西蒙斯受到了重创，在落下的过程中西蒙斯掉落在了大堂上的尖柱上最终死亡，而他身上的鲜血竟在地上流淌出一个保护伞的形状，实在十分讽刺。

临行前里昂发现艾达还留下了关于西蒙斯的一切罪证，这也是洗脱里昂与海伦娜嫌疑的关键，同时汉妮根也从通讯器中发来了找到病毒遏制方法的好消息。安全归国后，海伦娜本以为自己会因参与总统袭击而受到应有的制裁，但是审理小组却认为不应由她来承担西蒙斯的罪行，两人洗脱嫌疑后顺利归队，至此这次里昂与海伦娜身上发生的一连串事件也就此告一段落。



部分关键信息

由于游戏以分线的形式构筑完整剧情，因此难免在一定程度上出现分散导致难以理解的情况，下面就将对一些关键的信息点进行讲解，让各位玩家能够更好地了解本作的剧情。

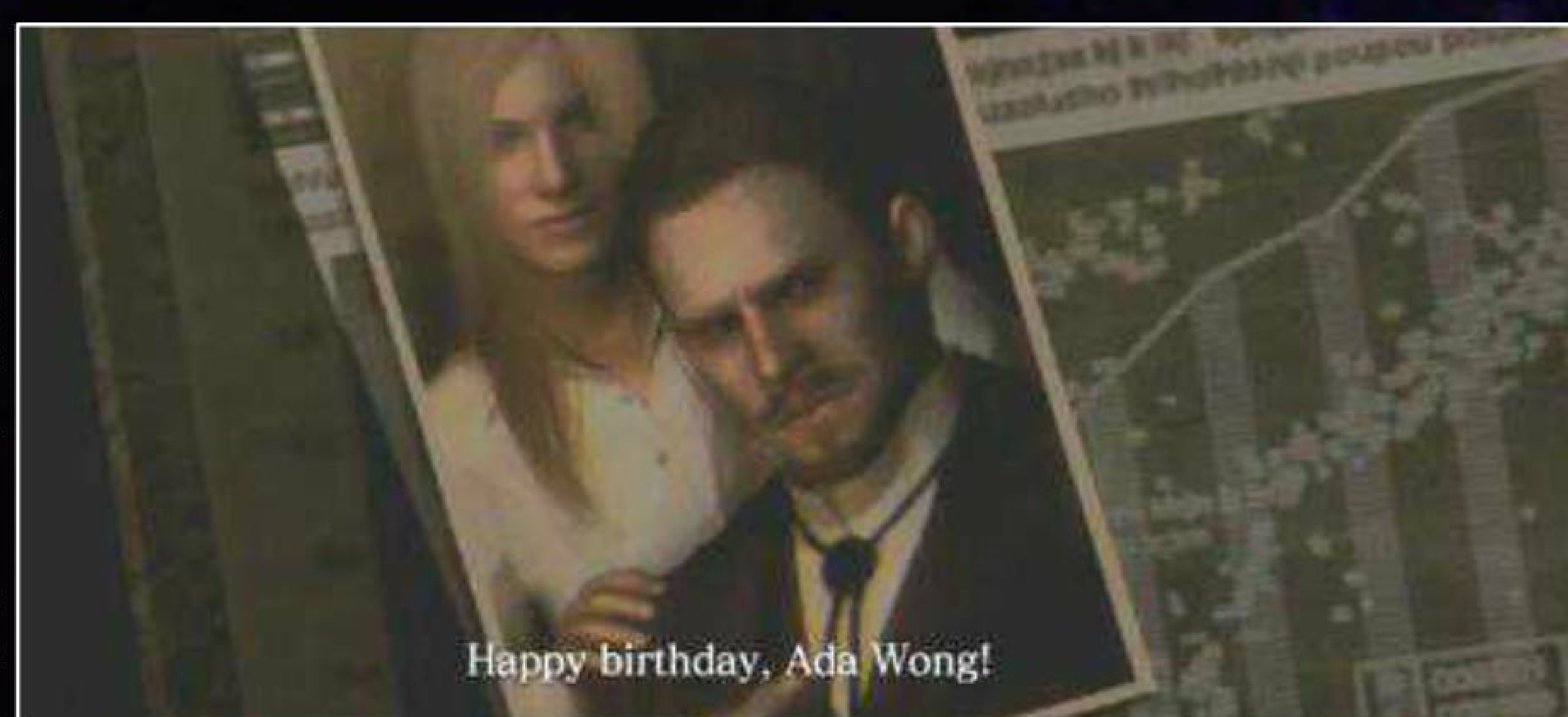
西蒙斯的阴谋

要了解西蒙斯的阴谋，首先要了解西蒙斯究竟是一个什么人，西蒙斯表面上是美国的国家安全顾问，但他实际上是秘密组织“Family”的现任领导人，Family是由西蒙斯的祖先创立，这个组织远在美国建国前就已经存在，可以这样说，Family的行动直接左右着人类历史的发展，而西蒙斯认为只要将美国在世界范围内维持超级霸主的地位，这样就可以持续地为Family谋取利益。但是美国总统阿当却在此时决意将浣熊市背后的真相，即美国政府与安布雷拉公司生化武器项目的联系公布给世界，以此作为契机，更好地联合各国对抗生化恐怖袭击。但这样的行为无疑会使美国在国际上的公信力大幅下降，并引发剧烈的政治动荡，这正是西蒙斯以及其家族组织Family所无法容忍的，因此西蒙斯在高橡树市策划了一场生化恐怖袭击刺杀总统，并绑架海伦娜的妹妹德博拉作为要挟，迫使海伦娜使总统的安保系统出现漏洞，使得总统无法及时逃离高橡树市，不幸成为C病毒的亡魂。

西蒙斯与卡拉

相信玩家到达中盘时就已浮现真假艾达的想法，作为本次事件的关键人物之一，假艾达以Neo-Umbrella的名义向Edonia共和国内战投放了C病毒试验，后来更导演了用搭载C病毒导弹攻击中国兰翔的事件，以此作为嫁祸真艾达的手段，可能有不少玩家会对剧情提出疑问，为什么假艾达如此迫切地对西蒙斯以及复仇呢？其实这这些恩怨完全是基于扭曲的爱。

艾达与西蒙斯早在此次事件前就已认识，虽然游戏没有提及两人的具体关系，但以大众对艾达的认识相信两人曾经是老主顾关系，但出于某种不明的原因（也许就是无解）西蒙斯对艾达抱有强烈的爱意，在游戏的对白中西蒙斯不止一次透露希望艾达重回身边的欲望，因此他启动了名为“艾达计划”的实验项目。这个实验项目的目的十分简单，就是借助C病毒将艾达复制，为了达成这个目的，西蒙斯尝试了无数的实验体，但都因为实验题缺少合适的DNA序列而宣告失败，而在偶然的机会下，西蒙斯发现卡拉的DNA序列与艾达的DNA吻合度极高……



卡拉是西蒙斯手下的研究员，她在15岁时就完成了大学的博士课程并被西蒙斯招入麾下，她出色地利用t病毒以及G病毒作为蓝本，成功研制出对脑细胞损害极小的C病毒，这使得她获得了西蒙斯的青睐，她也因此逐渐对西蒙斯产生了爱慕之情。但是，西蒙斯为了重现完美的艾达，不惜以卡拉作为实验体，结果西蒙斯成功创造出“完美”的艾达复制体，这个复制体失去了作为卡拉时的几乎所有情感，而西蒙斯也开始针对这个复制体进行人格塑造，试图让这个复制体对自己绝对的忠诚以及服从。但是让西蒙斯没有想到的是，卡拉的人格意识并没有被完全消去，这份对西蒙斯带有强烈憎恨的人格逐步觉醒并渐渐取回对身体的主导，于是卡拉开始了对艾达、西蒙斯以及这个社会的疯狂复仇。但是，在复仇的过程中，卡拉对西蒙斯曾经的爱似乎也导致了他心理上的扭曲造成对自己身份的认知障碍，这从她与艾达相遇时，称自己才是真正的艾达王可以看出。

雪莉的身世

如果不是系列一路走来的玩家，可能不理解雪莉在游戏中展示出的那种惊人的自我愈合能力，其实早在1998年浣熊市事件中，雪莉的父亲兼G病毒创造者威廉·博肯就曾经将雪莉作为病毒的载体，但克里斯的妹妹克莱尔及时阻止了G病毒的进一步变异，但是雪莉体内却依然有部分G病毒毒素的残留。在浣熊市事件后，美国政府发现雪莉身体内的毒素残留使她具有强大的恢复能力以及抗毒能力，她也因此一直生活在美国政府的监控和研究下，直到2009年，雪莉以美国特工的身分换取自由身。

C病毒与杰克

C病毒是首次出现在系列中的病毒种类，它最初从t病毒中抽取“DNA变异”这一特性，再融合t-Veronica病毒进行改良成为t-02病毒，t-02病毒使t病毒最大的缺点——脑细胞破坏问题得以消除，再与G病毒合成最终成为全新的C病毒。C病毒最大的特典就是使感染者成为名为J'avo的怪物，J'avo的特点有二，一是宿主可以很大程度上保留独立思考的能力，这也是游戏中J'avo能够使用各种复杂的武器的原因；二是它会使宿主身体损伤的部位产生各种变异，并最终将宿主变成一个犹如虫茧般的物体孵化新的生物。

杰克作为威斯克的儿子，他天生拥有对C病毒的抗体，这种特殊的体质使他对于C病毒来说既是强化剂，又是疫苗，这种体质也招致了西蒙斯以及卡拉的追逐，对于西蒙斯来说，杰克不能落入其他机构手上，否则他手上的王牌——C病毒就会变得一文不值，Family的影响力也将因此大幅下降。而对于卡拉来说，杰克是完成她复仇计划的关键，最终她也成功地抓住了杰克在他身上提取了血液样本强化C病毒。可以说杰克是除假艾达外另外一个使所有角色牵连在一起的因素。



被囚禁在水下研究所的杰克与雪莉，在克里斯与皮尔斯的帮助下重新恢复自由，从监禁室逃出的二人与克里斯以及皮尔斯再次相遇，但这次由于杰克得知克里斯就是杀死自己父亲的凶手，因此出现了一些不愉快的冲突，但当杰克认识到自己肩负拯救世界的重任时，他决定将一切私人恩怨抛诸脑后。但突如其来的巨型怪物使众人被迫再次分头行动，在逃离的路上，阴魂不散的Ustanak再次成为杰克与雪莉前进的最大阻碍，但在杰克与雪莉的通力合作下，Ustanak最终被两人彻底消灭，而两人之间似乎也产生了一种微妙的感情。在逃离这一连串的噩梦后，杰克协助联合国生产出对抗C病毒疫苗，轰动一时的C病毒事件也划上了句号。





艾达在兰翔中发现了里昂与海伦娜的身影，在艾达的帮助下两人成功从丧尸群的围困中逃走，并顺利击倒西蒙斯的巨龙形态，当艾达直面西蒙斯时，变异的西蒙斯不知是精神错乱还是无法分辨，他显然将眼前的艾达当作了假的复制品，而从言语间可以发现西蒙斯对艾达那种莫名的扭曲的爱，最终西蒙斯被艾达与里昂被击退，而艾达也踏上了最终任务的旅程。

根据之前获得的资料，艾达来到了西蒙斯的“艾达计划”的实验室，艾达赫然发现眼前还有一个自己的复制体正等待破茧而出，面对这种泯灭人性的实验计划，即便是冷静如艾达也无法容忍，艾达拿起了手上的乌兹冲锋枪使整个实验室化作一片火海，所有的故事，伴随着艾达远去的背影而终结。



游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

10.03 任天堂再次举办“Nintendo Direct”网络发布会，公布了黑色版 3DS LL。

10.03《战争机器》创造者 Cliff Bleszinski 宣布辞职，将“走向职业生涯的新阶段”。

10.05 任天堂举办《走出户外动物之森》的专场网络发布会，公布该作详情。

10.07 索尼宣布状告北美 PS 形象代言人、著名广告形象 Kevin Butler 的饰演者 Jerry Lambert，称其在普利司通轮胎的广告中玩 Wii 游戏，伤害了索尼的利益。

10.10 有报道称日本的 Wii U 工厂失火，将严重影响其产量，首发数量将大大减少。对此任天堂表示出货量将不受影响。

10.10《生化危机 6》光碟中包含 DLC 的事实被曝光后，Capcom 回应称这些 DLC 内容原本就是要免费提供给玩家。

10.12 纽约漫画展开张，Capcom、SE、育碧等多家游戏公司参展，并公布新作品。

INFO 新闻短波

3DS LL 右摇杆将上市

任天堂宣布，为 3DS LL 准备的右摇杆外设 Circle Pad Pro 将于 11 月 15 日发售，定价为 1500 日元。



日本一开新店

日本一 Software 最近在大阪成立了一个新开发部，该工作室将会独自开发新作，同时辅助日本一总部的游戏项目。

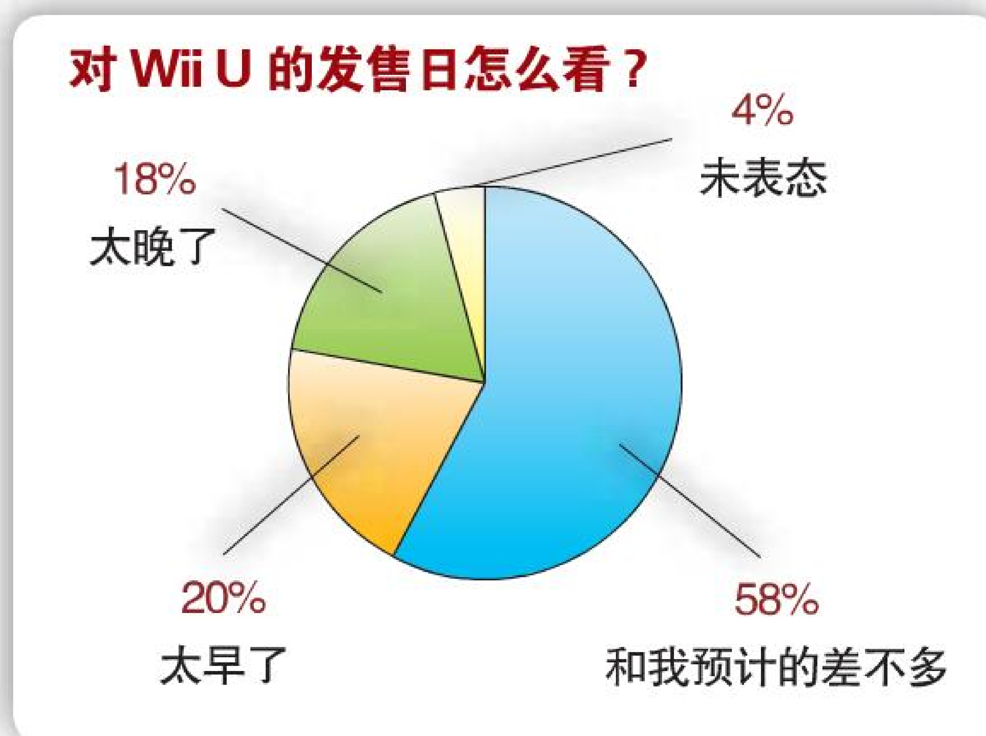
《荣誉勋章 战士》双碟装

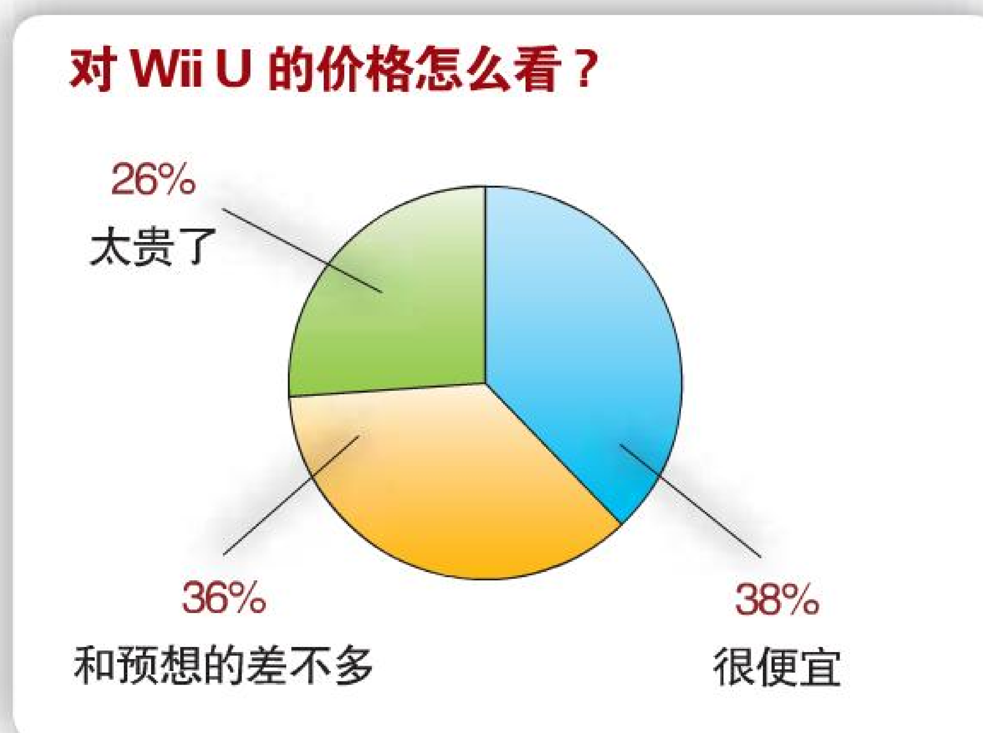
《荣誉勋章 战士》的高级设计师 Ben Jones 表示，本作的 X360 版将会采用双碟装，并提供高清贴图安装选项。

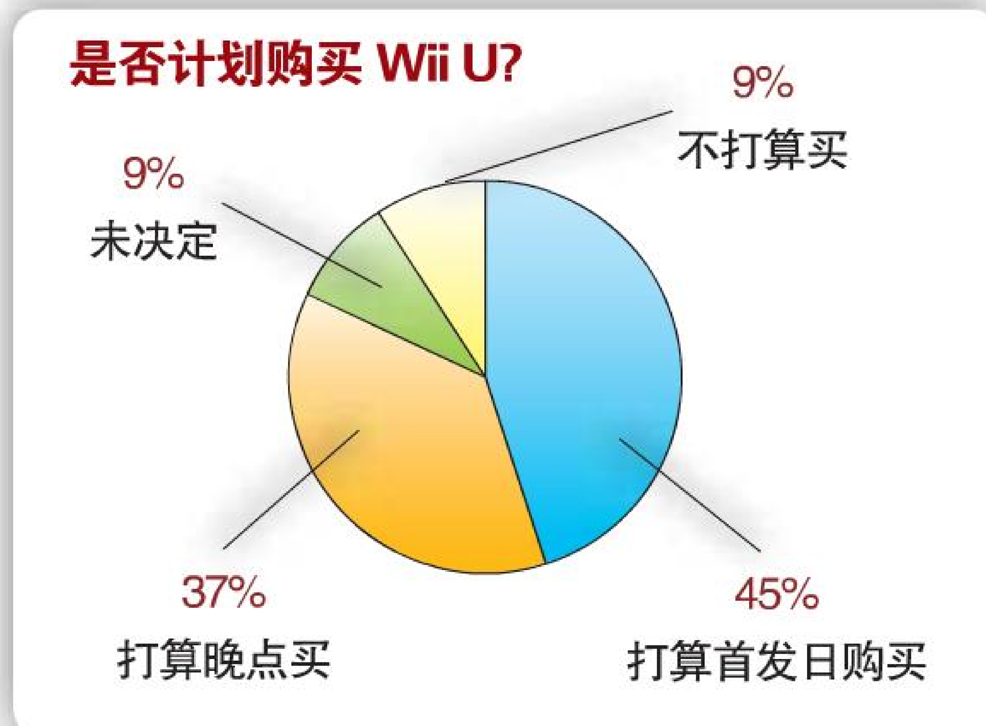
Wii U被炒至1550美元，全球反响强烈

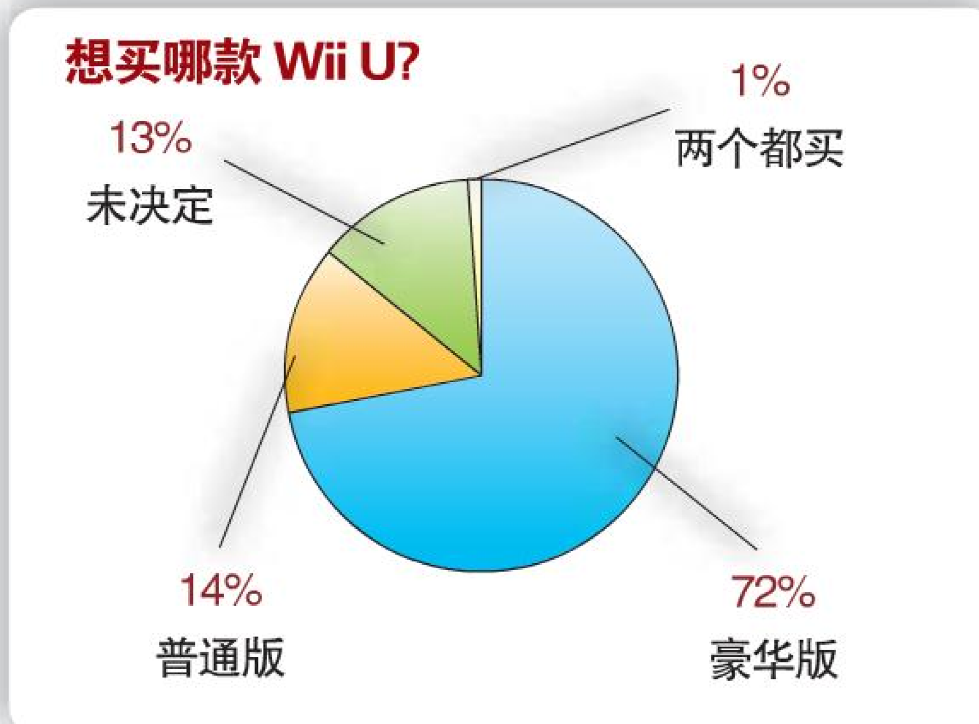
Wii U 的全球预订正在如火如荼地展开，各地反响都非常热烈，很多商店的限额早已被订光。因此网上不可避免地出现了 Wii U 的价格炒作。此前已经有人在 eBay 上成功以 750 美元预售出一台黑色的 Wii U，还有卖家开出了 1550 美元的荒谬价格，不过暂时未有成交。

在日本，Wii U 也是随着发售日的临近而人气急增。日本《FAMI 通》杂志进行了读者调查，参与调查者中，表示打算购买的玩家占 82% 以上。具体调查结果如图所示：









Wii U日本工厂失火，首发或受影响

最近有报道称，在日本的一个 Wii U 装配工厂发生了大火，Wii U 的产量以及首发数量将因此受到巨大的打击。对此任天堂很快做出回应，声明中并不否认工厂失火的传闻，但任天堂强调 Wii U 的出货量不会受到影响。



澳大利亚麦格理银行东京分行分析家 David Gibson 表示，由于此次工厂大火，他们已经将 Wii U 本财年的出货量预期从 830 万台下调到 730 万台。他还表示任天堂预计将于 10 月 24 日宣布下调本财年的收入预期。不过任天堂发表的声明中说：“目前而言，我们相信 Wii U 的生产计划不会受到影响。”

据报道，Wii U 的生产已经受到一些零部件供应的限制，如果工厂失火导致大量主机报废或停工，对任天堂将造成灾难性影响。目前全球各地零售商都表示 Wii U 的供应紧张，此时若生产出现问题将导致失去宝贵商机。

X720将采取最高保密措施

这几年来，关于 X720 的传闻从未间断，其中有言之凿凿的可靠消息来源，也有一些小道消息。鉴于过去微软的多款重要硬件都出现走漏风声的情况，如今对于 X720，微软将采取最高的保密措施。

据称，微软目前已经将 X720 项目定为公司最高机密，采取了公司前所未有的严格保密级别，确保做到滴水不漏。据称微软雷蒙德总部的员工们已经被告知将采取新保密措施，包括全身检查，部分办公室严禁进入等。探访者必须在网上提前等级申请，探访过程中必须有内部员工全程陪同。



业界声音

很多玩家说“我们需要胸部更大的女性”，我们对此有些吃惊。

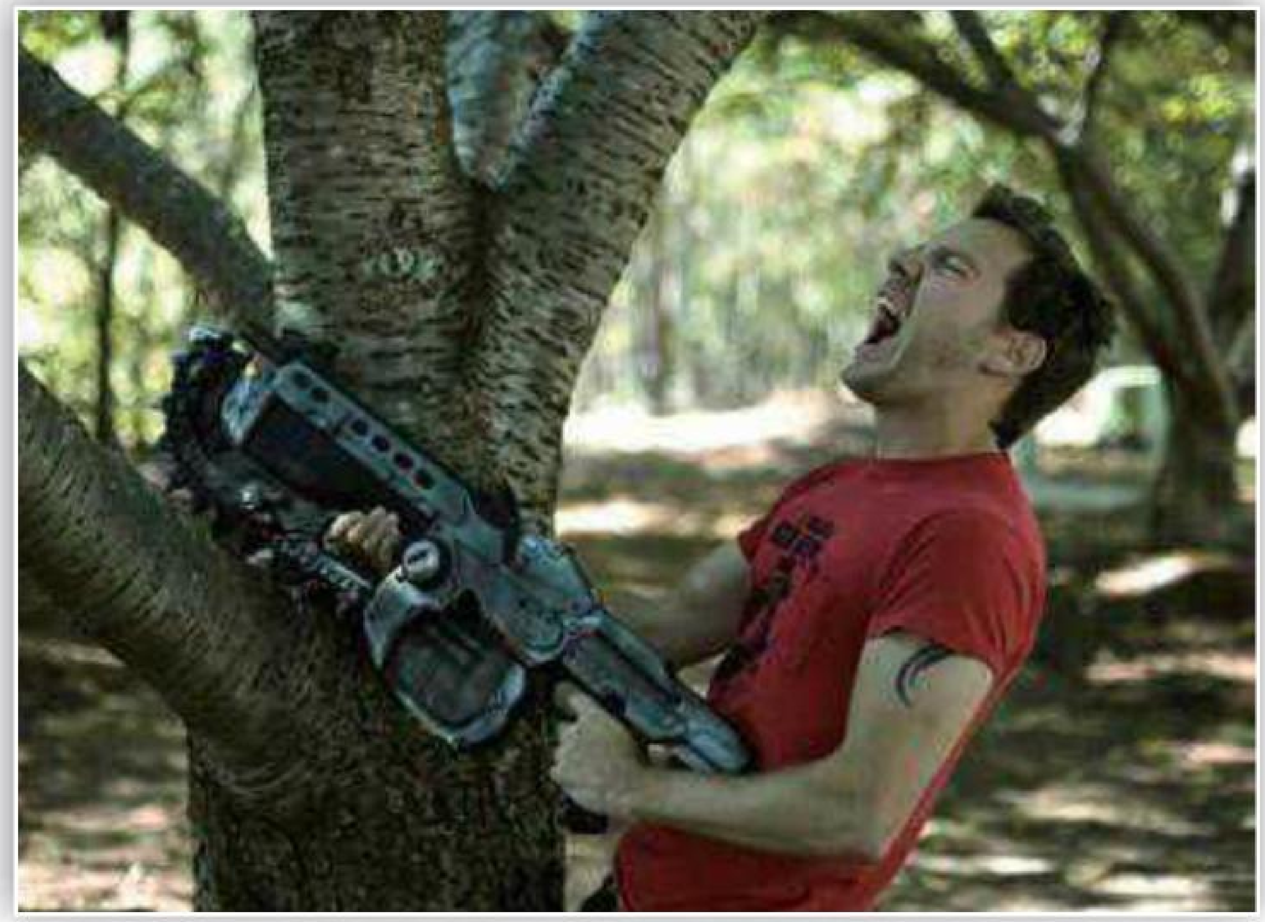


——Team Ninja 导演新堀洋平表示，他们根据欧美分公司的意见降低了《死或生 5》的角色性感程度，结果大批玩家玩过该作的 DEMO 之后给他们写信，抱怨说游戏中女性角色们的胸部变小了。他还表示其实在性感方面还有很多的发掘空间。

《战争机器》缔造者宣布辞职

缔造了“《战争机器》系列”的著名游戏制作人Cliff Bleszinski（昵称CliffyB），于10月3日宣布其已辞去在Epic Games的职位，将走向其职业生涯的新阶段。

作为Epic Games的创始元老之一，CliffyB一直是曝光度最高的制作人之一，直言不讳的大胆发言为他赢得了许多粉丝。Epic创始人兼CEO Tim Sweeney在声明中说：“在Epic的20个精彩年头里，Cliff Bleszinski已经成长为一个真正的设计大师，他对‘虚幻’和‘战争机器’系列的贡献对业界的发展有着巨大影响。很感谢Cliff做出的诸多贡献，我们期待他在人生的下一个阶段也获得成功！”



CliffyB在其个人声明中道出了辞职的原因：“我从少年时开始做游戏，去年除了我的安息日之外，我一直在不停地工作。如今我已成长，是该休息的时候了。我会想念那些项目、游戏测试、争论，最重要的是那些人。Epic只招募精英中的精英，能和你们共事是很开心的事。”

Rockstar设立印度工作室



Rockstar最近宣布其已经在印度IT公司集中的班加罗尔市成立了一个美术及动画工作室，这是其与当地CG工作室Technicolor合作成立的，该工作室今后将广泛参与Rockstar作品的开发。Technicolor曾经参与了《马克斯·佩恩3》、《荒野大救赎》、《黑色洛城》等大作的开发，除了Rockstar外，该公司的其他客户包括SCEA、Square Enix、EA、梦工厂动画等。

DICE将开发手机版《战地》

曾爆料诸多可靠业界内幕消息的Superannuation最近报道，DICE正在向手机游戏领域发展，由其亲自制作的“《战地》系列”可能将正式登陆手机。此前EA曾在AppStore上推出了《战地 恶人连2》和《战地3》的移植版，但都不是DICE经手，其低劣的游戏质量备受诟病。知情人士称，DICE正在设立手机游戏部门，目标是在手机上打造与家用机同等水准的大作。目前DICE正在招募手机版霜寒引擎的工程师，将会在手机上做出与家用机媲美的画面。

INFO 新闻短波

《闪电归来》究极华丽

《最终幻想XIII》导演鸟山求表示，《闪电归来 最终幻想XIII》将会是《最终幻想》有史以来最华丽的一作，同时也是系列历史上完成度最高的一作。

超薄PS3热销

超薄PS3于欧美上市后果然引爆市场，根据英国方面的报道，在其发售当周，PS3总销量飙升了138%，其中有37%的销量来自500GB版超薄PS3。

《潜龙谍影 原爆点》基地系统

小岛秀夫透露，在《潜龙谍影 原爆点》中会有类似于《潜龙谍影 和平行者》的基地概念，玩家可以将其发展壮大。当玩家出门在外的时候，还可以通过智能手机对游戏中的基地进行经营管理。此外本作中也会有研发新武器的要素。

《胧村正》PSV版4个新关卡

MMV与Vanillaware表示，PSV版的《胧村正》不仅会有更漂亮的画面，而且还会有4个新关卡作为DLC提供下载。这4个新关卡分别围绕4个主角，这些新角色也将是全程语音。



索尼状告美国PlayStation广告代言人

前些年，为了挽救索尼在玩家心目中过于自大傲慢的形象，SCEA投放了一系列以“Kevin Butler”为主角的电视广告，这名广告角色是索尼的各种副总裁，以充满反讽自嘲的风格而深受玩家的喜爱，成为SCEA最成功的广告系列之一。但是已成为PlayStation形象代言人的Kevin Butler最近却被索尼告上了法庭。

最近Kevin Butler的饰演者Jerry Lambert在普利司通轮胎的广告中出现，某个镜头中，他明显是在玩Wii的赛车游戏。不久，这则广告就把Lambert取消掉了，原来SCEA在9月11日正式提交了诉状。索尼表示：“使用Kevin Butler这名角色销售PlayStation之外的其他产品是盗用索尼的知识产权，在市场上造成混淆，对索尼造成了伤害。”

对于索尼的控诉，普利司通表示反对。在庭审中，普利司通的代表律师指出：“Lambert先生在广告中扮演的是普利司通的工程师，‘Kevin Butler’这名角色并未在普利司通的广告中出现。”

■左图为原广告，右图为官司发生后Jerry Lambert镜头被删去的新版本。



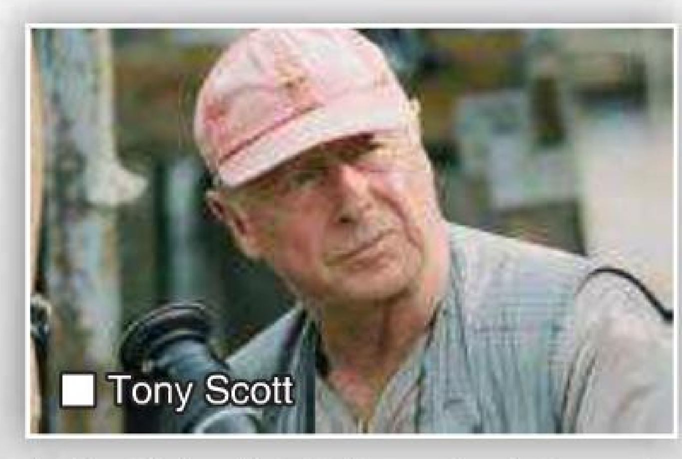
《恶魔战士》复活





在10月11日开张的纽约漫画展期间，Capcom制作人小野义德公布了《恶魔战士 复活》，本作是《恶魔战士 复仇》和《恶魔战士3》的合集，将于2013年初在PSN和XBLA上推出，定价15美元。游戏中收录的两款游戏都会高清化（从公布的画面来看似乎并非重制，而是画面直接拉伸），并对应网战模式，Capcom声称将“基本上达到零延迟的游戏体验”。此外也有回放分享、观战模式、挑战/教学模式等。

《战争机器》电影版复活



■Tony Scott

据美国《综艺》杂志报道，好莱坞著名经纪公司CAA正代表Epic Games与制片人积极接洽，《战争机器》的电影改编计划正加速进行中。创造了《指环王》的新线电影公司从2007年开始筹备《战争机器》电影版，此后为了全力制作彼得·杰克逊的《霍比特人》三部曲，本片被长期搁置。此前曾有报道说，《怒火救援》、《壮志凌云》等片的导演Tony Scott（已逝）一度对执导本片兴趣浓厚。

任天堂举办《跃出 动物之森》专场发布会

在 10 月 3 日的“Nintendo Direct”之后，在 10 月 5 日，任天堂召开了又一场网络发布会，不过这次是完全围绕 3DS 新作《跃出 动物之森》的发布会。本作的几位主要制作人对游戏进行了介绍。本作的一个重要新增要素是玩家可以扮演村长建设公共事业，可征集其他玩家的援助金一起建设。本作的商店将全部集中在商店街里，还将会新增“R・帕克斯二手商店”，玩家可以在里面买卖二手物品。玩家也可以将家具进行改造，比如将自己绘制的图案贴在上面。本作新增了“梦见馆”，在那里可以通过网络拜访素不相识的玩家所在的村子，由于是在“梦中”拜访别人的村子，所以不会留下任何拜访的痕迹。玩家也可以从村子坐船前往常夏之岛，无论村子里是哪种季节，在那里都是夏天，可以游泳，也可以捉海葵、捕鱼或者捉昆虫。参加岛上的旅行团，可以与其他玩家一起挑战小游戏。



INFO 新闻短波

《潜龙谍影 Online》再临？

最近在英国的一个游戏展会上，小岛秀夫表示 Konami 刚开张不久的洛杉矶工作室目前正在招募开发人员，将会制作《潜龙谍影 Online》的新作。

《极品飞车》新作搭载霜寒 2

EA 新成立的哥德堡工作室最近开始为《极品飞车》新作招聘开发人员，并在招聘声明中说此次为大规模招聘，这款新作将会采用霜寒 2 引擎开发。

《雷曼传奇》错过 Wii U 首发

育碧日前宣布，《雷曼传奇》将无法按照原定计划与 Wii U 同步发售，其上市时间将推迟到 2013 年第一季度。发言人表示，开发团队需要用更多时间作出一款超越期待的精品。

PS3《最终幻想 XIV》界面



据日刊报道，PS3 版《最终幻想 XIV》的菜单界面将会类似于 PS3 的 XMB 界面，选项有 Live、内容、社交、地图与移动、我的角色、HUD 系统等，选择之后会出现子选项。战斗中可从 L/R 键选择指令。

OnLive 贱价甩卖

云游戏先锋 OnLive 目前正在进行破产清算，对其所剩资产进行甩卖。据水银新闻报道，OnLive 剩余资产已经以 480 万美元贱价卖掉。

3DS LL 三款优惠新套装公开







任天堂于 10 月 3 日闪电召开又一次“Nintendo Direct”网络发布会。这次发布会的猛料不多，主要围绕黑色新款 3DS LL，其售价为 18900 日元，将于 11 月 1 日发售。

此外任天堂也公布了多款与热门大作同捆的套装，这 3 款套装都是在存储卡中内置下载版游戏，分别为《怪物猎人 3G》套装（定价 21800 日元，11 月 1 日发售）、《跃出 动物之森》套装（定价 22800 日元，11 月 8 日发售）、《新超级马里奥兄弟 2》套装（定价 22800 日元，11 月 15 日发售）。

《COD 黑暗行动 解密》详情公开

PSV 的《COD 黑暗行动 解密》虽然预定于年内发售，但至今没有公布详细消息。直到最近，本作开发商 Nihilstic 工作室主管 Robert Huebner 终于在欧洲 PS 官方博客上说明了本作的诸多细节。



Huebner 表示，本作虽然没有家用机版的 Nuketown 丧尸模式，但将会有 Nukehouse 模式，相当于 Nuketown 的紧凑版，其地图规模较小，但游戏的感觉不变。本作中总共有 12 种 perk，其中包括多种新增能力，比如 Surplus（初始时拥有更多子弹与手榴弹）、Hardwired（不受反侦察机影响）以及 Toughness（开枪时降低后坐力）。

本作也会有来自《现代战争 3》的生存任务，玩家要在不同类型的敌人一波又一波的攻击中生存下来。杀敌过程中会获得敌人掉落的医护包，从而得到相应的补给。

《王国之心 1.5 高清混合版》已进入尾声

野村哲也最近在接受《电击 PlayStation》杂志采访时，透露了《王国之心 1.5 高清混合版》的详情。他表示本作在 SE 内部是比《最终幻想 X 高清版》更早提出的项目，一方面也是为了庆祝系列诞生十周年。本作主要是由 SE 的大阪团队负责。

本作中所收录的《王国之心 358/2 天》原本也打算进行高清化重制，但是因为要耗费一年的时间，所以野村哲也决定还是将精力放在其他新作上，本作中 70% 的内容将会变为影像的方式收录在剧场模式中，有 100 多幕，总时长为两三个小时。本作的镜头处理方式与动作指令是以《王国之心 II》为标准。本作目前已进入最后开发阶段，将会尽快上市。





《生化危机6》游戏碟中自带免费DLC



《生化危机6》发售后，有人将游戏光碟中的内容进行破解，结果发现其中包含有锁定的DLC内容，其中包括10张地图。于是人们纷纷质疑Capcom是将原本完整的一款游戏故意拆分为DLC好多赚玩家一笔钱。对此Capcom很快做出回应，表示光碟里的这些DLC内容本来就准备免费提供给玩家，包括超难的“No Hope”模式，以及多人合作的艾达关卡，这两个DLC都可以在主线流程未通关的情况下游玩。

Capcom官方网站中说：“这次更新的部分内容包含在光碟里，但这些内容是不完整的，需要再下载其他内容后才能进入。未来的付费DLC，比如我们之前公布的多人模式并不在光碟里。我们在一个多月前就说过了。”

《纸片马里奥 贴纸之星》今冬登陆3DS







在3DS发售之前就已经公开的《纸片马里奥》新作，日前终于公布详情。本作定名为《纸片马里奥 贴纸之星（Paper Mario: Sticker Star）》，预定于今年冬季发售。

游戏发生在每年一度的“贴纸节”期间，由于库巴的捣乱，6张皇家贴纸散落到世界各地，马里奥要找回这些魔法贴纸，于是他在贴纸精灵的帮助下开始了冒险旅程。他将探访大草原、穿越沙漠、森林、雪山和火山。在游戏中，变化无穷的贴纸将会是重要道具兼武器，战斗胜利后会到达新地区。玩家要从场景中撕下贴纸，将其收藏起来，或者从商店里购买，又或者自己做。这些贴纸会被保存在笔记本中留待以后使用。玩家也可以将游戏世界在2D和3D之间变换，发现隐藏场所。

《光环4》的画面之所以这么好，是因为X360还有许多尚未发掘的性能。



343 Industries的Frank O'Conner表示，即便是到了今天，X360的性能也还没有被用到极限，X360尚未到达其生命周期的末端。

业界声音

愿意支持PSV的第三方出乎意料的少，这让我们很失望。



SCE全球工作室总裁吉田修平承认，PSV的业界支持度很低，他还坦白地说：“如今发行商的选择很多，我们已无法像很多年前那样确保得到第三方的支持。”

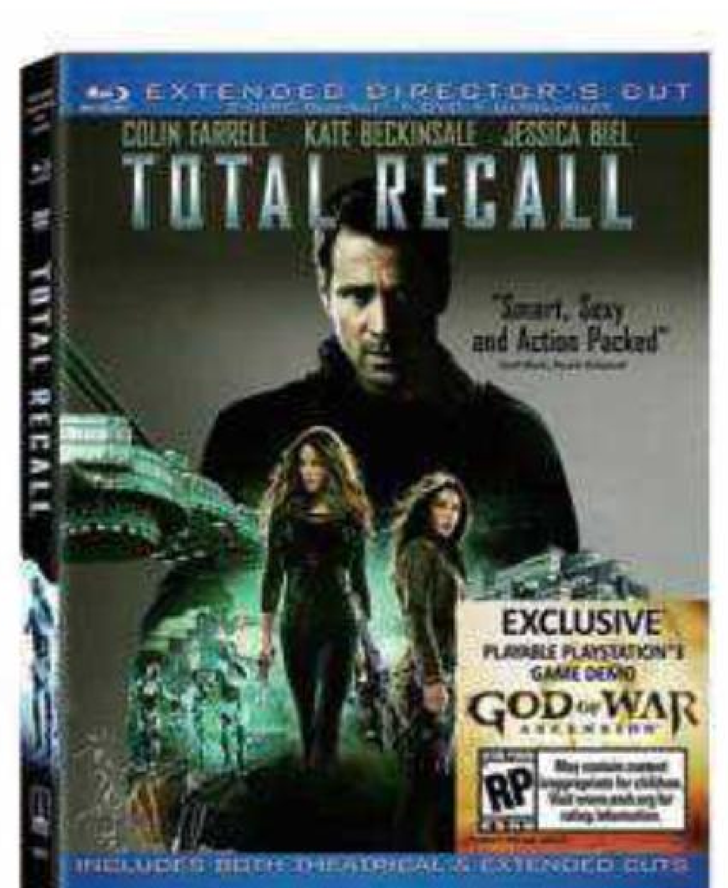
业界声音

Bungie开发沙箱新作？

告别《光环》之后，Bungie一直在开发一款代号为“宿命（Destiny）”的神秘新作，将由Activision发行，号称将会是一个与《光环》同级别的大作。最近Bungie宣布其招聘了前Rockstar Games高级游戏设计师Danny Bulla，他将加入到Bungie内部的“沙箱团队”。这也许意味着“宿命”将会有类似于《GTA》的沙箱要素。此前Bulla曾是《荒野大救赎》的主力开发者之一，在加入Rockstar之前，他曾在Midway工作了两年。至于“宿命”，根据已知的消息，该系列首部作品预计将于2013年发售，可能会由X360独占一年，然后于2014年推出PS3版。

有图有真相 SCENE

■买影碟送《战神》DEMO



索尼旗下哥伦比亚电影的《全面回忆》将于12月18日发行BD版，对PS3玩家来说，不容错过的是其中将附带《战神 超凡》的试玩DEMO，其内容与E3展的DEMO相同。

■PS Store“英雄”界面



PS Store的界面即将于10月17日开始于欧服率先更新，随后美服将于10月23日开始更新。新界面围绕“英雄”主题，以各游戏的主角为画面背景，主页中有游戏、电影、电视等板块，搜索功能将改进。

■怒鸟星战



《愤怒的小鸟》开发商Rovio最近在网上放出了这么一张图片，宣告着怒鸟版的《星球大战》即将到来。耍光剑的怒鸟究竟怎么玩呢？

■限界凸骑



Compile Hearts最近又公布了一款PSV动作游戏新作，“限界凸骑”这个名字和预告画面中内容已充分表明了本作的邪恶方向。事实上这确实是一款与《闪乱神乐》相似的游戏。

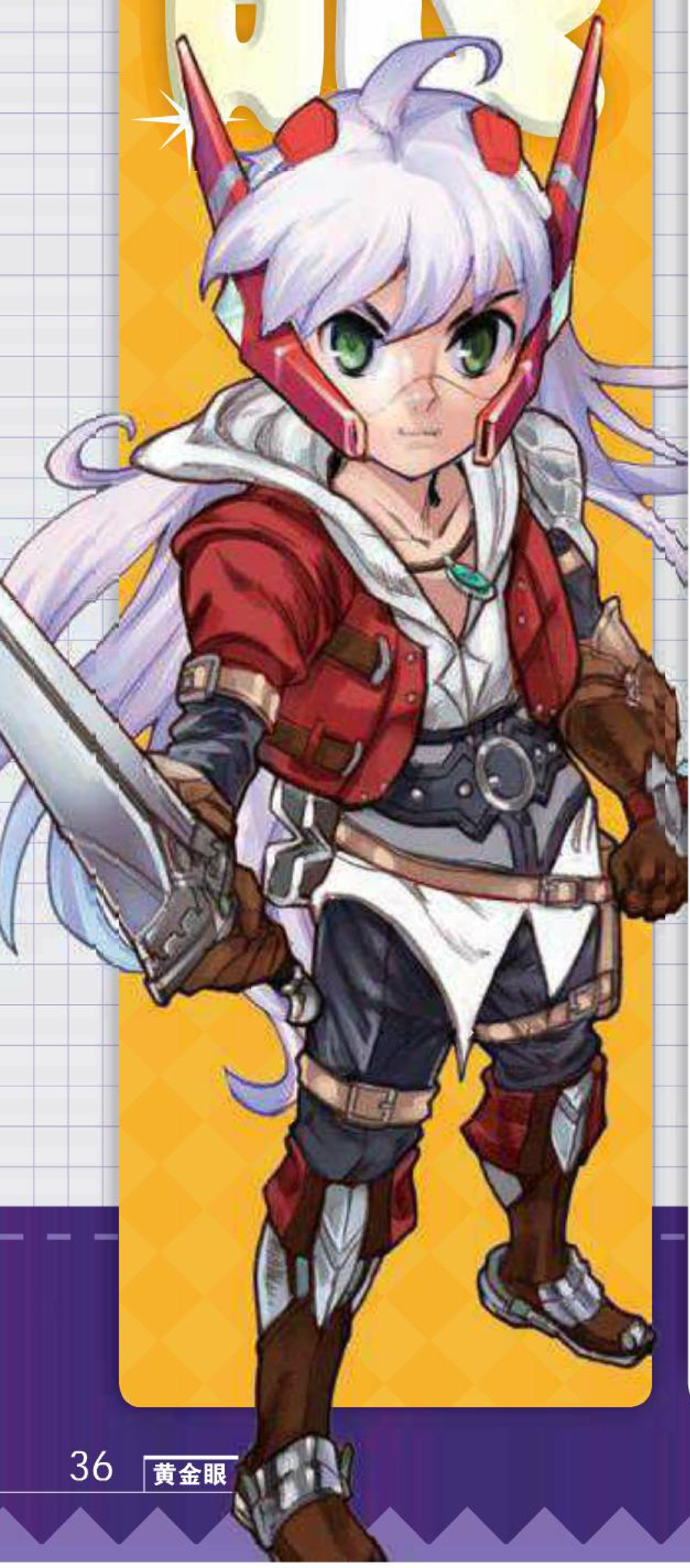
■《分裂细胞》新作



《分裂细胞》的官方Facebook页面上最近出现了新作预告图，有些模糊不清的图片看起来应该是山姆·费舍尔的脸，不过根据可靠情报，这部新作品并非游戏，而是《分裂细胞》的漫画版。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



伊苏 塞尔塞塔的树海



PSV

■イース セルセタの樹海
■Flacom
■角色扮演
■2012年9月27日
■日版

总分 21

[游戏简介] 虽然Flacom未赋予本作正统的数字标题，但游戏完全是以正统续作的规模进行开发，之所以没有赋予一个数字标题，最主要的原因在于本作所要讲述的故事，并非衔接在《伊苏7》之后，而是在亚鲁特第二次冒险的时候，也正是这一次的经历，让亚鲁特坚定了成为冒险者的决心。





游戏的操作手感一如概往的优秀，以技能为主的战斗系统在保证爽快感的同时也具有一定战略性，而换人系统也在一定程度上降低了游戏的难度，算是照顾新手玩家。美中不足的是游戏的技术力明显不过关，先不说完全对不起PSV机能的惨淡画面，全程几乎没有语音的剧情更让人大失所望。



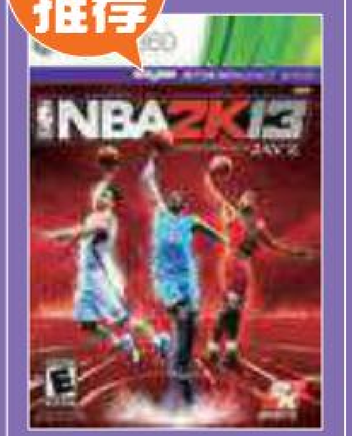
和之前几作相比，由于本作加入了奖杯系统，因此耐玩度增强不少，但白金难度不低，需要投入一定时间去刷东西才能完成，在意完成率的玩家跳坑要慎重。本作的战斗系统虽接近《伊苏7》，但以技能作为主轴的战斗更富战略性，每名同伴的战斗风格各不相同，根据场上局势切换角色能让战斗轻松不少。



本作操作上和《伊苏7》没太大差别，习惯《伊苏7》的系统的玩家应该能很好上手。本作的战斗节奏偏快，各角色的培养也很有意思。本作的登场人物名虽然沿用自外包的《伊苏4 太阳假面》，不过人物设定和世界观背景完全不同，算是Falcom亲手制作的真正的《伊苏4》。

NBA 2K13

热血推荐



多机种 X360/PS3

■NBA 2K13
■2K SPORTS
■体育
■2012年10月2日
■繁体中文版

总分 26

[游戏简介] 每年一作的"《NBA 2K》系列"终于再次出山，此次新作带者更加纯熟的身体碰撞系统。游戏加入了招牌技能要素、改良了MP模式，用新的VC点数取代了原来的SP，此外还加入了MY TEAM等全新模式。全明星大赛要素则需要单独购买DLC。由JAY-Z指导的音乐嘘头十足。





本作初看似与前作没太大区别，实际玩之后会发现整个系统都被大幅改进过，身体碰撞系统很有意思，但需要花时间适应。本作虽然在突破上大大增强，但是弱化防守后使得打球时缺少一些合理的章法，不像之前作品那么平衡，有一点乱，此外网战感觉略有些延迟，希望大补出来时可以解决。



本作新增了开场曲目配合游戏画面的开场秀，气氛烘托得足够优秀。参考EA"《FIFA》系列"的碰撞系统、压哨球会及时播放回看画面，这些小的细节也使得这个系列越发趋于完美。MP模式加入了球迷支持率的统计，看看球迷对自己的评价还是挺有趣的，推荐给每个喜欢篮球的玩家。



游戏在画面上与前作几乎毫无差别，而且脸部反而更加难看了，不过在系统方面的调整让人欣喜，突破终于不像以往那样困难了。虽然没有了传奇模式，不过这些经典队伍依然被保留。将以往的SP点数换成VC，省去了玩家不少时间。本作不用更新就有官方中文版，大大方便了每一个国内玩家。

DJMAX 旋风 曲调



PSV

■DJMAX TECHNIKA TUNE
■Cyberfront
■音乐
■2012年9月27日
■日版

总分 23

[游戏简介] "《DJMAX旋风》系列"是著名音乐游戏"《DJMAX》系列"的街机版作品，由于触摸式的操作与PSV的机能相符，因此本作也就诞生了。本作的音乐以街机版的歌曲为主，另有八首原创歌曲，还有十首歌曲是经过了MV重置的经典曲目。玩家可以继续掌上的《DJMAX》之旅。





音符的判定点有些小，导致在正常系统难度下全连的难度暴增，部分高难度歌曲演奏起来比较噩梦，因为手指腾不出来，而偏偏同时按两个音符的操作又很多，但演奏难度较低的歌曲时这些问题都不明显。具体使用哪种触摸方式还是要看歌曲，最佳姿势虽然要经过一番研究，但游戏本身素质不错，好玩！



本作以街机版为基础制作，因此接触过街机的玩家可以很快上手。由于PSV的屏幕毕竟不如街机那么大，在游玩时手指挡住视线的情况时有发生，在遇到连续的蓝色长按音符时这个缺点尤其明显，给游戏体验带来一丝不便。不过本作的收录歌曲相当厚道，不仅曲目众多，部分老歌还重制了MV，诚意十足。



本作基本能够还原街机版的玩法和感受，但由于PSV的屏幕比街机的触摸屏小不少，对操作精准度的要求特别高，拿在手上玩还容易出现疲劳。不过游戏是非常酷的，音乐也都很棒，这也是"《DJMAX》系列"的特色。大量街机版的音乐比较容易引起玩家共鸣，部分MV重置的歌曲让老玩家各种感动。

FIFA 13



黄金珍藏

多机种 X360/PS3

- FIFA 13
- EA
- 体育
- 2012年9月25日
- 美版

总分 27

[游戏简介] 作为《FIFA》系列”的最新作，商业和口碑的双丰收证明了本作出类拔萃的综合素质。游戏在授权方面具有压倒性的优势，而近几年不断完善的系统和模式更是让本作拥有了出色的操作性和耐玩度，并具有深入研究的价值。对于球迷玩家来说，本作堪称不可多得的佳作。

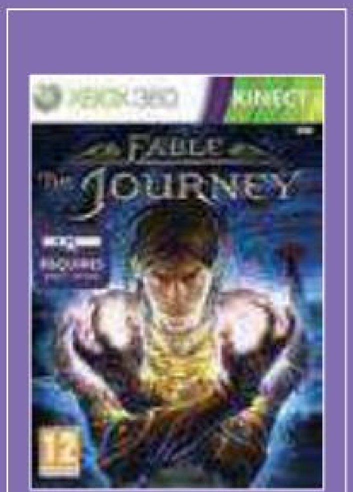


尽管本刀是“实况饭”，但在深入体验了本作之后，还是不得不承认，目前《FIFA》系列”的综合素质的确今非昔比。成熟而强大的引擎，使游戏在保持了出色手感的同时，将“真实足球”这一理念贯彻得非常到位。而强悍的授权和多彩的模式，更令本作成为球迷玩家必玩的佳作。

画面音效由于机能的限制没有实质性提升，但是物理冲撞引擎的完善和第一脚触球系统的加入让游戏更加真实，比赛也变得更加激烈和有趣。各个模式都强化使本作耐玩加分不少，尤其线上各模式都加入升降级系统，可以刺激玩家反复挑战。不过比赛节奏一下比前作快了好多，需要一段时间适应才能上手。

《FIFA》系列”近几年的崛起有目共睹，究其原因，除了对于体育游戏来说至关重要的强大授权外，强悍的动作引擎也是关键的制胜法宝。具体到本作来说，日趋完善的引擎使游戏在对真实球赛的模拟上达到了惊人的程度，再加上融入了各种在线要素的丰富模式，游戏给玩家带来的体验绝对是一流的。

神鬼寓言 旅程



X360

- Fable: The Journey
- Lionhead Studios
- 角色扮演
- 2012年10月9日
- 美版

总分 22

[游戏简介] 作为《神鬼寓言》系列”的最新作，本作虽然使用了体感操作，在制作理念上仍然属于一款核心向的角色扮演游戏，有着史诗般的剧情和丰富的升级要素，绝非是一款休闲游戏。但也因为使用了体感操作，本作改为线性流程，也不再继承系列传统的善恶选择元素。



对本作谈不上有多期待，所以玩到后也没有太失望，基本上游戏的水准符合预期，虽然定位并不休闲化，制作很认真，但体感操作的形式还是限制了发挥，系列特有的开放性世界和善恶选择都没有继承，完全线性的流程也缺乏变化。不过能够亲手操纵强大法术的感觉很好，驾驶马车时的体验也非常有趣，值得赞赏。

本作完全是按照传统大作的规模来开发的，一反Kinect游戏短小精悍、快速上手的传统。游戏长度有保证，而且有足够多的新东西吸引人玩下去。由于支持坐着玩，所以长时间游戏也不会觉得太累。用双手做出来的动作非常丰富，操作的精确度也可以接受，不过以角色扮演类型而言要素还是不够多。

游戏主要分为驾驶马车和徒步战斗两个方面，驾驶马车的部分虽然也有收集经验值光球这样的趣味要素，但还是感觉乐趣不足，如果能削减一下这部分的比例会好很多。单线式的流程没有让游戏乐趣流失，角色扮演的要素依然很浓厚。通关之后出现的街机模式提供了不同的玩法，让人充分体验到战斗的乐趣。

顽皮熊 天堂危机

PSN/XBLA

- 2012年10月9日
- 14.99美元/1200MSP
- Naughty Bear: Panic in Paradise　■动作
- Artificial Mind and Movement

推荐度 8.0 /10



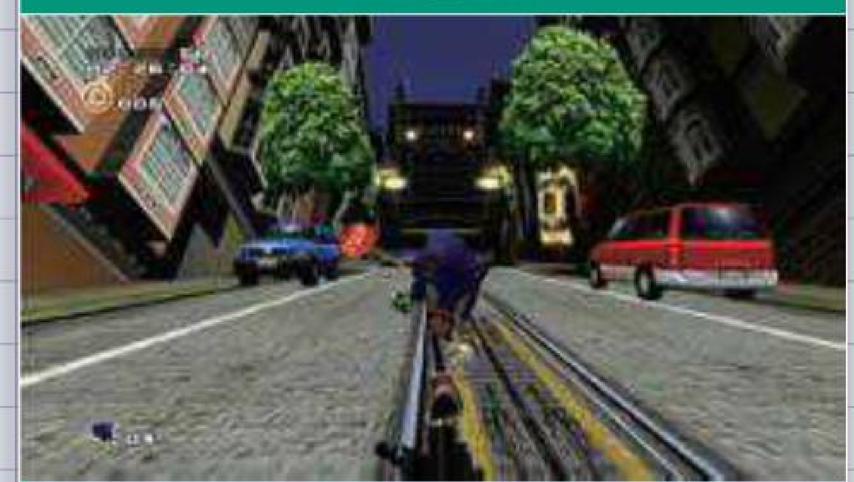
虽然变成了下载游戏，本作的游戏乐趣可一点也没缩水，甚至变得更丰富。本作中顽皮熊学会了抓取其他小熊的能力，甚至可以夺取其他小熊的服装来伪装自己，加上比前作更为丰富的环境击杀元素，玩起来爽快感十足。不过对于一般玩家来说，游戏中的暴力元素可能有点过多。

索尼克大冒险 2

PSN/XBLA

- 2012年10月5日
- 14.99美元/1200MSP
- Sonic Adventure 2　■平台动作
- SEGA

推荐度 8.0 /10



最经典的索尼克游戏之一终于在HD平台重生！本作和之前那些SEGA游戏不同，画面经过了重制，部分音乐改为混音版，而游戏乐趣完全保留。原本DC上用记忆卡养巧儿的设定，也没有被简单粗暴地一刀切，值得赞扬。游戏还通过DLC追加了BATTLE模式，进一步提高了耐玩度。

热火职业摔跤

XBLA

- 2012年9月21日
- 800MSP
- Fire Pro Wrestling　■格斗
- Spike

推荐度 8.0 /10



能用自己的虚拟人偶来打摔跤是个不错的卖点，不过在实际游戏中只要戴上面罩穿上“肌肉服”，玩家的虚拟人偶基本上已经面目全非了。幸好游戏本身的乐趣倒也不差，一般摔跤游戏该有的元素都有，夸张的摔跤演出是最大亮点，不断击败对手还可以解锁更多新招式。此外全中文也是加分点。

百战天虫 革命

PSN/XBLA

- 2012年10月10日
- 14.99美元/1200MSP
- Worms: Revolution　■动作
- Team17

推荐度 7.0 /10



游戏采用的仍然是经典的《百战天虫》系统，融合了物理元素和动作部分，不过本作战役的前期强调单兵作战，加上全新的解谜模式，令整个游戏的风格为之一变，从原来的回合制战略游戏变成了带有物理解谜要素的动作游戏，但因为场景破坏难度增高，玩起来自由度不及以前的作品高。

新闻资讯 黄金眼

生化危机6

文：铃

多机种 X360/PS3



［游戏简介］本作的故事背景分别发生在北美、东欧、中国，由于C病毒被恶意扩散，生化恐怖危机已经在全球范围内爆发，有人别有用心地想要毁掉这个世界，就像当初威斯克所期望的那样……本作共有四个主线人物篇章，可选人物角色达到七名，剧情演绎和流程进展采用了交织发生的形式。

■Resident Evil 6
■Capcom
■动作射击
■2012年10月2日
■美版

热血推荐

总分 25



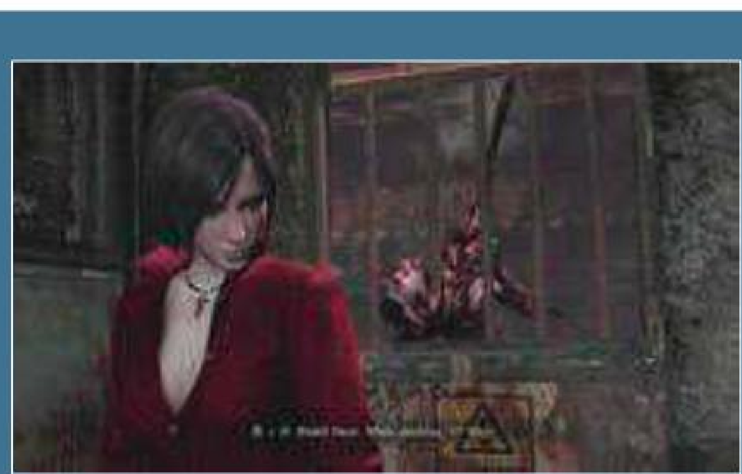
着什么急，我忙着扮演丧尸呢！
——沉迷于 AGENT HUNT 模式的铃无视好友的合作邀请。



BOSS一个比一个阴魂不散，坑爹啊！
——对三条主要故事线BOSS设计都极不满意的稀饭抱怨道。



视角很烂，剧情二流，流程冗长，但就是觉得好玩，无解。
——《生化危机》每代必玩但从4代以后就毫无感觉的伽蓝说道。







演出精彩细节不足

《生化危机》系列”有着不少人气英雄，一般一款正统作品拿一两个“老”英雄出来当主角，而在上一作中刚登场的主角在下一作中的出场可能性就会很低，这似乎是系列的惯例。然而到《生化危机6》，这个惯例被打破了，因为登场人物实在太多了，可选用的角色多达七人，规模空前，其中新人只有三位，其中有一位还是人气反派威叔的儿子，那么剧情方面自然也就有不少猛料。本作的CROSS OVER系统将这些主角们的各种目的与行程交织在一起，让他们进行互动，这些都是玩家们愿意看到的。为了增加剧情的精彩程度，本作在身世和目的最为扑朔迷离的女主角艾达身上大做文章，还加入了克里斯与其的矛盾冲突，并由此引发了里昂与克里斯的梦幻对决。对于雪莉和杰克这对新搭档，官方的用意似乎也很明显，想把他们培养成新一代的“金童玉女”，二人的父亲分别是二代和五代的最终BOSS，和其他主角的联系点也非常多，再加上本作大片级的演出效果，简直就是一场剧情盛宴。



不过既然有着这么多的联系与矛盾，那么想要将所有的剧情细节都寻思到位确实是一项有难度的工作。经历了这么些年，系列从制作人到开发成员都有调整，而且在四代时有过一次大的革新，系列在剧情上也曾出现一些断层。现在要将这么多冲突夹在一起处理，多少会有些难以自圆其说的地方。在宣传方面，老卡很擅长设悬念，还记得五代宣传前的“吉尔已死”吗？这次的六代，老卡不出所料在预告中设下各种陷阱，但最终当悬念揭晓的时候，却没能做到让许多玩家满意，这不得不说是一个遗憾。

变革丰富反响平平

评价经典系列，有一个很万能的评价叫做“变化不大”，而《生化6》在各方面的变革算是相当多了，充满了诚意。本作的战斗系统变化相当大，这一点在各位玩家体验到试玩版的时候就有明显感觉了，动作概念在本作中得到了空前强化，体术的种类划分得更为细致，还出现了类似于“一闪”的反击系统。不过，本作到底还是一款射击游戏，因此官方特意用耐力槽来从一定程度上限制体术的使用。技能的装备也是系列首次，带来玩法上的改变还是比较多的，但这个系统取代了传统的武器强化或升级，以往慢慢找枪，找组件强化或攒钱改造的设定不存在了，还真让人有点不适应，以前强力枪械的子弹打完老不愿装上去，为什么，因为升级可以骗弹药，现在这个想法已经没必要了，有弹药就赶紧装上去吧！免得还占格子。

对于这些变化，是否喜欢肯定是仁者见仁智者见智，但最起码开发方没有吃老本，停滞不前。本作加入了不少载具驾驶的桥段，不过都做得不够精细，甚至说是略微粗糙，这算是一个新鲜的尝试，制作方想要在本作中融入更多精彩要素，这是值得表扬的，但为何玩家不买账，这就需要反思了。《生化危机》本是一款恐怖游戏，其恐怖的概念从四代起转变为生存恐怖，如今在玩家们的免疫力和各方面要求都提高的情况下，系列应该如何把当年的恐怖感找回并继续保持？这是个问题，是制作方需要在续作中解决的问题。

模式丰厚耐玩度高

除了四条人物路线，长达二十章的主线流程外，系列一大特色的佣兵模式在本作中细则也有略微调整，感觉节奏变快了，带来的爽快度也更高。系列不少玩家对佣兵模式都是情有独钟，好多人以往通关故事模式都是为了解锁佣兵，而本作中佣兵模式无需解锁直接可玩，只是还得麻烦死忠们先打一下流程解锁更多关卡。由于技能系统的引入，这次佣兵模式的打法出现了好多流派，不少玩家的游戏时间全要砸在研究这个模式里，耐玩度自不必多言。

AGENT HUNT模式是本作在联机模式上创新，玩家能突入其他玩家的游戏中扮演丧尸的想法很有意思，这是系列发展走出的一步好棋。不过首次创新的模式细致度肯定有限，考虑到玩家对这个部分的反响还不错，老卡就应该针对这个部分进行强化，多收集玩家的意见。比如联网创建游戏后就完全不能暂停的设定肯定有些不恰当，这会致使不少玩家被迫使用离线方式进行游戏。而且，既然是联机模式，那么网络服务器是一定要进行强化的，如果这方面工作没做好，模式再有乐趣玩家们也无法享受。另外，目前已确认本作会有内容厚道的免费DLC，其中的内容足够玩家玩上好久。

本作到目前为止世界各地的销量证明了系列的影响力，《生化危机》就是《生化危机》，系列这么多年的坚实根基使得这块金字招牌摆到哪里都是光芒四射，颇具行动力的FANS对游戏一如既往的支持也是本作能获得好成绩的重要原因之一。但从这一作发售后玩家的综合感受来看，大家对于《生化危机》原本都有着更高的期待，而很显然本作未能在这方面完成任务，因此玩家有所不满也属于正常。不过无论如何，现在的《生化》作品以怎样的标准来评判都是顶级大作无误。作为一名忠实伪非，我希望“《生化》系列”能一直走下去，因为玩家不能总靠小品级或二线游戏来过活，我们需要《生化危机6》这样的大作，即使它并不完美。

COD 黑暗行动Ⅱ	Activision	主视角射击
多机种 CALL OF DUTY Black OPS Ⅱ		美版
预定2012年11月13日	1~2人/多人在线	售价未定
对应机种为X360、PS3		

年度最重磅的跨平台FPS作品《COD 黑暗行动Ⅱ》发售在即，相信众多玩家早已按耐不住。本次为大家带来的是本作最耐玩的部分——网战以及丧尸模式的超详尽前瞻，喜欢联网的FANS千万不要错过这部分的介绍，而这也将是游戏中最难玩最引人入胜的部分，让我们拭目以待。

文 绝地战警 编 九兵卫 美编 anubis



CALL OF DUTY®
BLACK OPS II

关于网战
Combat Training

本作网战的训练模式将会回归，名字叫“Combat Training”（战斗训练），这个模式是专门为那些网战里的新手玩家准备的。该模式会针对“团队死亡竞赛”（TDM）训练玩家，在1~10级的时候，玩家可以对抗由AI和玩家混合组成的小队并获取经验值。但是当玩家达到10级的时候就不能获得经验值，要升级就只能投身网战。当然，玩家也可以同好友一起对抗AI，训练团队合作，提高自己的技术。这种设定可以让新手玩家更快地上手，不至于被太过于打击自信心，不得不说制作组还是很用心啊！





PICK10

《COD》系列”网战中最为关键系统的就是“Creat-A-Class 系统”（自定义武器栏系统，简称“CAC”），所以历来网战中变化最大的就是“CAC系统”，但是历次的改动相比于这次“CAC系统”的改动，可就是“小巫见大巫”了。

这次的“CAC系统”有个新名字，叫做“Pick10”（简称PT）。PT顾名思义就是让玩家选取10个装备，包括主、副武器，手雷，技能等，组成全新的战术配备。通过这样一种系统就可以搭配出千变万化的组合。下面笔者就详细地讲解一下这个系统。

“PT系统”中每一个装备的配备，都会伴随1点PT点数的消耗，而如上

©2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION and CALL OF DUTY are registered trademarks of Activision Publishing, Inc.

文所说，一共有10点PT点数，即10个装备供玩家挑选。需要注意的是连杀奖励的选择不消耗PT点数。

系列的前几部作品的“CAC系统”是8个装备的组合，现在增加到10个，为什么就说有大幅度的革新呢？让我举个例子，你就懂了。笔者在《COD》中喜欢扮演负责冲锋的士兵角色，所以笔者的配备围绕高火力和持久性搭配：

主武器：TAR-21突击步枪+ACOG准镜+M203榴弹发射器（3点PT）
副武器：USP.45手枪（1点PT）
致命装备：破片手雷（1点PT）
战术装备：无
Perk1：Scavenger（食尸者）+Sleight Of Hand（快手）（2点PT）
Perk2：Cold Blooded（1点PT）
Perk3：Ninja（1点PT）
Wildcard：Perk1 Greed（1点PT）

看到这里大家可能疑问又加重了——我知道“食尸者”和“快手”能增加火力的持续性，但是为什么Perk1能携带2个技能？Wildcard又是什么？我能携带2个技能得益于我在Wildcard里选择的“Perk1 Greed”装备，它的作用是能让你多携带一个Perk1的技能。同样的，Wildcard里也有能携带2个Perk2,Perk3的装备并且可以同时携带。换句话说，玩家可以带满6个技能，但必须花费9点PT。至于Wildcard可以理解对于所有装备的一种增益效果，就如上面增加Perk携带量一样。Wildcard目前已知有这么几种增益效果：



· **Primary Gunfighter（主枪手）**：主武器可携带第三个配件。
· **Secondary Gunfighter（副枪手）**：副武器可携带第二个配件。
· **Overkill（过度杀伤）**：可携带两把主武器。
· **Danger Close（危险距离）**：可以携带两个致命装备。
· **Perk1 Greed（Perk1 贪欲）**：允许携带2个Perk1里的技能。
· **Perk2 Greed（Perk2 贪欲）**：允许携带2个Perk2里的技能。
· **Perk3 Greed（Perk3 贪欲）**：允许携带2个Perk3里的技能。
·**Tactician(战术师)**：放弃携带致命装备，但是可以携带更多的战术装备。

这样一来，玩家的作战方式就更加多种多样，玩家可以选择做带满6个技能、只带一把主武器的“技能流”，或者是怀揣各种炸弹的“爆破流”，甚至是满带隐身技能和消音器的“蹲坑流”。这无疑能让战场局势更加多变，让玩家更有挑战的动力，同时也给游戏的网战带来更长久的生命力。



关于武器

这次《BO2》还公布了1把新武器，就是防爆盾，虽然前几代都有防爆盾，但是和这代的相比简直是弱爆了！这代的防爆盾简直就是从《战争机器》里面搬过来的——它能够架在地上当做掩体！而且从主武器栏“退居二线”到副武器栏，节约了空间。在“抢点”模式中防爆盾如果运用得当的话，能够起到卡点防守，甚至扭转战局的重要作用。同样，在丧尸模式当中，玩家也可以持有防爆盾，如果一人持防爆盾在狭窄的地方堵路，其他人负责射击，杀丧尸的效率就会大大提高！

除了公布武器外，制作组同样公布了主武器配件、副武器配件、致命装备、战术装备和连杀奖励的详细信息。其中，目前公布的主武器和副武器配件只能分别适用于突击步枪和手枪上。让我们来看看这些配件里又有什么新内容吧！





■主武器配件



■副武器配件



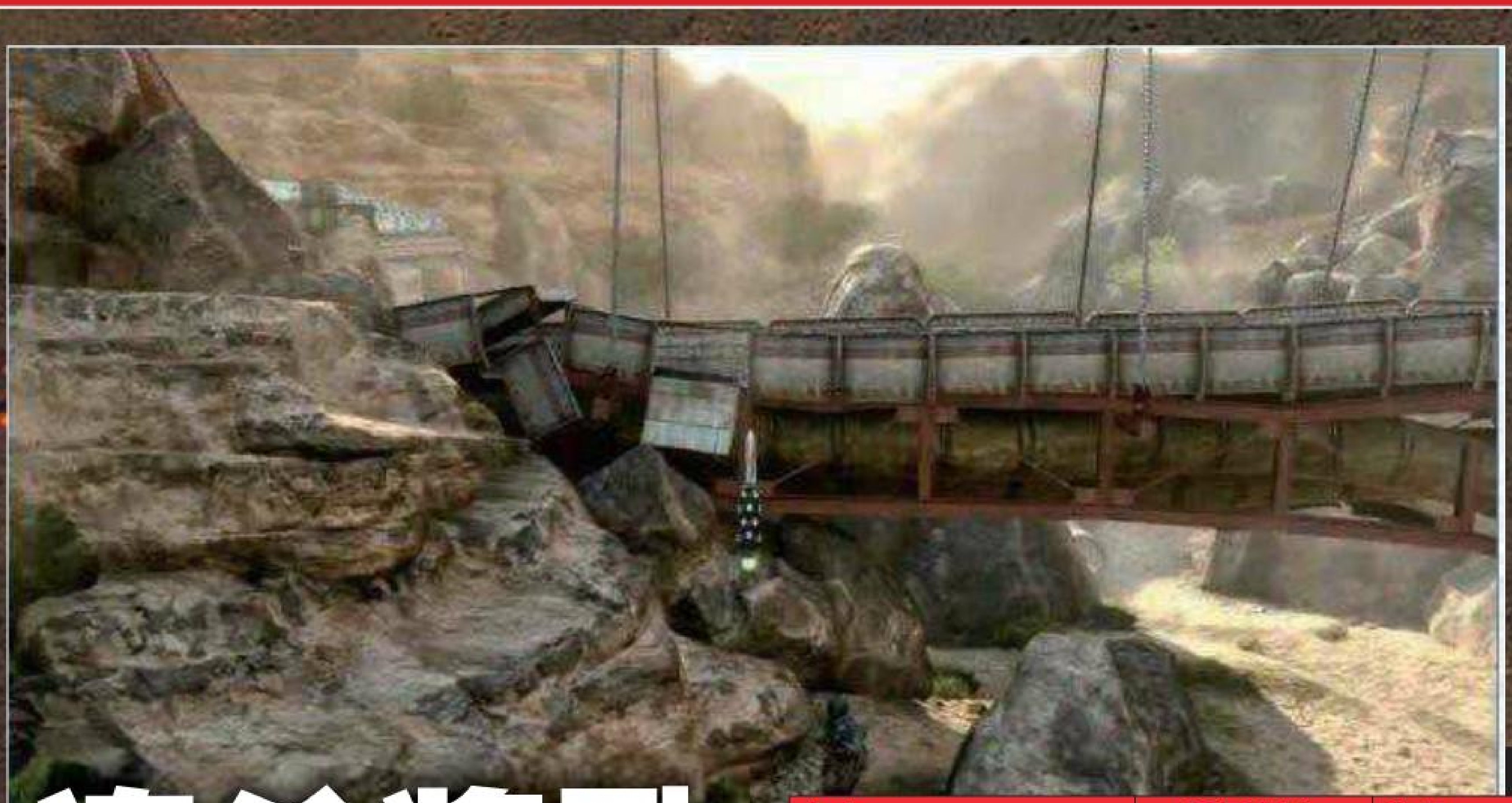
■致命装备

新增主武器配件名称	效果
Target Finder（“寻敌者”准镜）	准镜里的敌人会被标识出来方便寻找。
Adjustable Stock（额外枪托）	增加枪械稳定性。
Quickdraw（快枪手）	加快瞄准速度。
FMJ（全金属被甲弹）	增加子弹威力和穿透力
Select Fire（快慢机）	让武器拥有快慢机，可选择三连发、单发或者全自动发射模式。
Millimeter Scanner（毫米探测器）	每隔3秒钟进行一次扫描，可以扫描出躲在墙后或者烟雾里敌人的轮廓。



■连杀奖励

在新加入的这些配件当中，最受关注的应当是“寻敌者准镜”和“毫米侦测器”了。“寻敌者准镜”能够帮助玩家在复杂的战场中更容易地寻找敌人——当玩家瞄准时“寻敌者准镜”就会把敌人标识出来，方便玩家搜寻，这样就不用抱怨家里电视机分辨率不高或者自己突然眼花了贻误战机。至于“毫米探测器”，看似有破坏平衡之嫌，其实它只能够扫描一定距离的敌人，而无法做到全地图透视；再者，它所显示的敌人轮廓不是很清楚，如果电视机不好或者眼神稍差完全就看不到轮廓……所以这个配件优点跟缺点一样明显，还是慎用为好。而原先作为技能的“快枪手”如今变成了配件，对于抱怨前作不能做到快速瞄准和其他技能并行的玩家来说也算是一大福音。最后要说的是“快慢机”，看起来没有多大的作用，但实际上不可小觑——比如TAR-21这种后坐力较大的枪，远距离难以与SIG556等枪抗衡，但是如果装备了



“快慢机”就可以通过改变射击方式来适应不同距离的作战，增加作战效率。至于副武器配件基本没有变动，沿袭了《COD7》的配置。

至于“致命装备”方面基本没有变化，依旧是8代的那些东西，只是飞刀变成了《黑暗行动》系列的标志性的飞斧而已。倒是“战术装备”方面增加一种名为“Black Hat PDA”的装备，它不仅能够黑掉敌人布置的电子设备（比如Sentry Gun）或者空投补给包，甚至能够让敌人的载具无法动弹，实在是一种可怕的玩意儿。还有一种战术装备叫做“Shock Charge”，它就类似于一个陷阱，当敌人走进它的触发范围时就会放出电磁波干扰敌人的视线和行动，是蹲坑流的必备之物——因为它的触发意味着有猎物上门了！

连杀奖励

本作中连杀奖励改名叫做“Score Steak”，顾名思义，发动连杀奖励不再需要枯燥地连杀多少人，只要积分足够就能发动，而获取积分的办法除了杀人，还有助攻、夺取阵地、破坏敌军设施等方式，当然，如果中途死亡积分会清零。下面是本作新加入的连杀奖励列表：

名字	所需积分	效果
Hunter Killer	400	放出一架自动寻找敌人的无人机，发现敌人后自爆。
Guardian	500	布置一台微波发射器，干扰敌人视线和行动。
Hellstorm Missile	525	从空中发射一枚掠食者导弹，在落地前可手动引爆并释放多个小型集束炸弹。
Death Machine	600	得到一把加特林机枪。
War Machine	700	得到一把榴弹发射器。
Dragonfire	725	远程遥控一架带有机关枪的无人机攻击敌人。
Orbital VSAT	900	类似于BO的黑鸟，显示敌人位置与朝向。
Swarm	1400	呼叫一群Hunter Killer在空中徘徊并像蜂群一样攻击敌人。

其中最让人期待的便是“Death Machine”（死亡机器）和“War Machine”（战争机器），终于不用像前作那样只能够靠运气抽取了，只要有能力，想拿就拿。关于War Machine，其实就是转筒榴弹发射器，备弹3发，威力巨大——要知道一把连发的榴弹发射器在CQB作战中简直就是杀戮机器，也难怪它叫“战争机器”了。而“Hellstorm Missile”在掠夺者导弹的基础上加入了“子母弹”的设定，无疑让它的攻击范围更加广阔，更具威胁性！

关于丧尸模式



本作中丧尸模式（Zombie）毫无悬念地回归了，Treyarch工作室表示这次的丧尸模式能够成为联机游戏模式中的热门模式，展示了他们对于这次改进后的丧尸模式的极大信心。另外，凡是预订限量版游戏的玩家都会获得一张丧尸模式地图——同时也是7代的多人地图——“Nuketown”！

目前官方确认有3种游戏模式，分别是：

·Tranzit：本作的核心游戏模式，支持4人在线合作和线下分屏合作。Treyarch工作室保证这个模式相较以往有着极大的进化，其最大的特点就是玩家能够坐着一辆大巴士在Tranzit世界中到处“旅行”，可见其地图之大！但是，丧尸随时都有可能袭来，即使在大巴中也会遭到丧尸的袭击，玩家一定要提防丧尸的破窗而入，不然在狭小的车厢内让丧尸进入简直就是人间地狱！和传统的丧尸模式一样，玩家可以在游戏中收集道具和装备，并且解锁新的地图区域（当然要钱的~）。目前尚不清楚玩家能否一直待在车子里同丧尸作战。

·Survival：该模式更接近于前几部作品中的丧尸模式，在Tranzit世界的某个独立区域中进行定点防守，一边收集武器和道具，一边对抗源源不断的丧尸大军，通过队友之间的默契配合来提高的得分和排名。该模式同样支持4人在线合作和线下分屏合作。

·Grief：这就是传说中的8人对抗模式，玩家分成两个小队，每个小队4人。这两只小队将会被投放到Tranzit世界中的某个区域，相互竞争，看看谁能够活得久，并且得分最多。该模式玩法类似于Survival模式，但是引入了团队竞争的机制。两队队员不能直接伤害对方队员，但是可以通过许多方法降低对方小队的生存率。所以同队玩家间不仅仅要合作对抗丧尸，还要想方设法陷害另一队的队员，同前面几部作品的丧尸模式相比，这个模式更多了一分与人斗智斗勇的刺激，试想通过绞尽脑汁想出的陷害对手的办法而获得最后的胜利该是多么令人振奋的事情啊！遗憾的是，制作组并没有透露关于“如何陷害对手”的情报，估计是为了保留一份神秘感吧？

自定义丧尸模式

本作丧尸模式的又一革新设计——允许玩家创造游戏模式，设定游戏局数以及玩家起始游戏点数等，玩家可以购买武器和设定挑战，开启或者关闭魔法道具等等特性。看似一个细小的改动，为游戏的玩法提供了无限的可能性——苦手玩家想要试试屠杀丧尸的快感，完全可以设定子弹无限，武器威力加强等特性以抵御丧尸，而在这之前的作品里，就只能等着被尸潮淹没；同样的，追求刺激的玩家可以设置丧尸的数量，攻击力等，加大挑战难度。



小感：从《COD7》开始，Treyarch就在从一个二流制作组转型成为一个顶级制作组，从他们对于本作的革新就可窥一斑而见全豹。本作的网战部分通过“Pick10”系统的创新，算是解放了玩家的积极性，不再受限制于前几作中几种特定枪械+技能的“万金油”配置，进一步丰富了游戏方式和战场多样性。而此次丧尸模式的创新不仅仅在于更新了几只新枪，更在于改变了游戏方式，让玩家在多个区域作战，享受杀戮与逃亡的快感，这是前面几代丧尸模式很难实现的。Treyarch不仅是在实现他们要把丧尸模式发扬光大的誓言，同时更是在用行动证明自己，他们能够扛起《COD》的大旗，让系列继续发展下去！





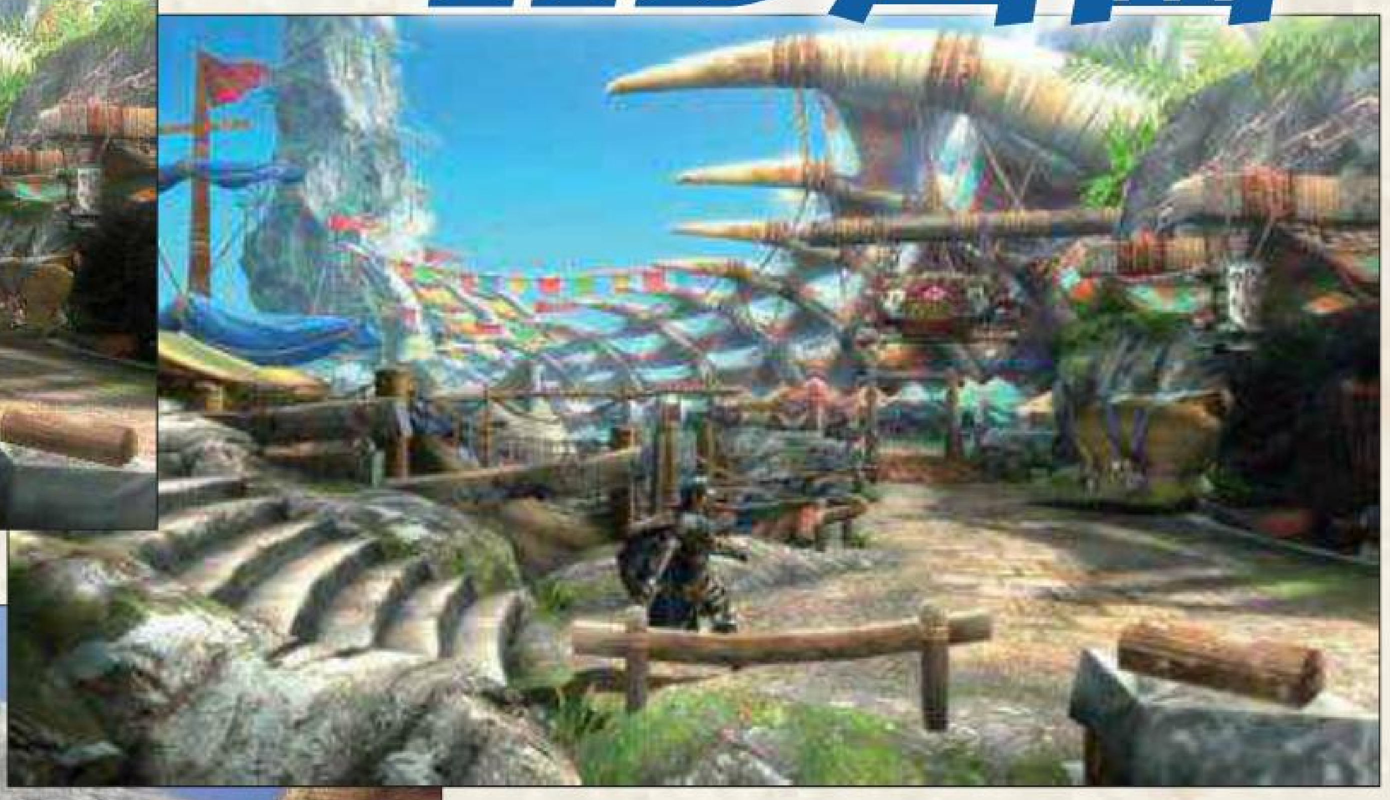
文 洛克 美编 anubis

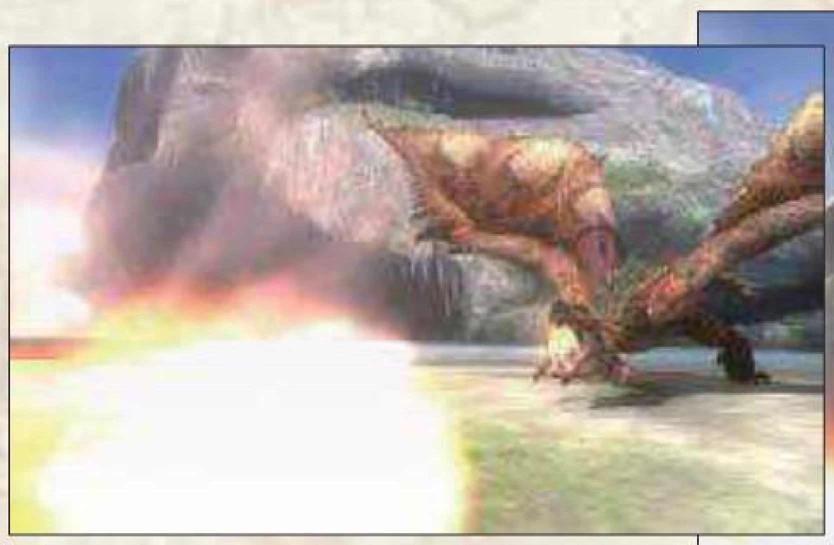
怪物猎人3G HD版	Capcom	动作
Wii U モンスターハンター3 G HD Ver.		日版
预定2012年12月8日	1~4人	4800日元
对应周边未定		

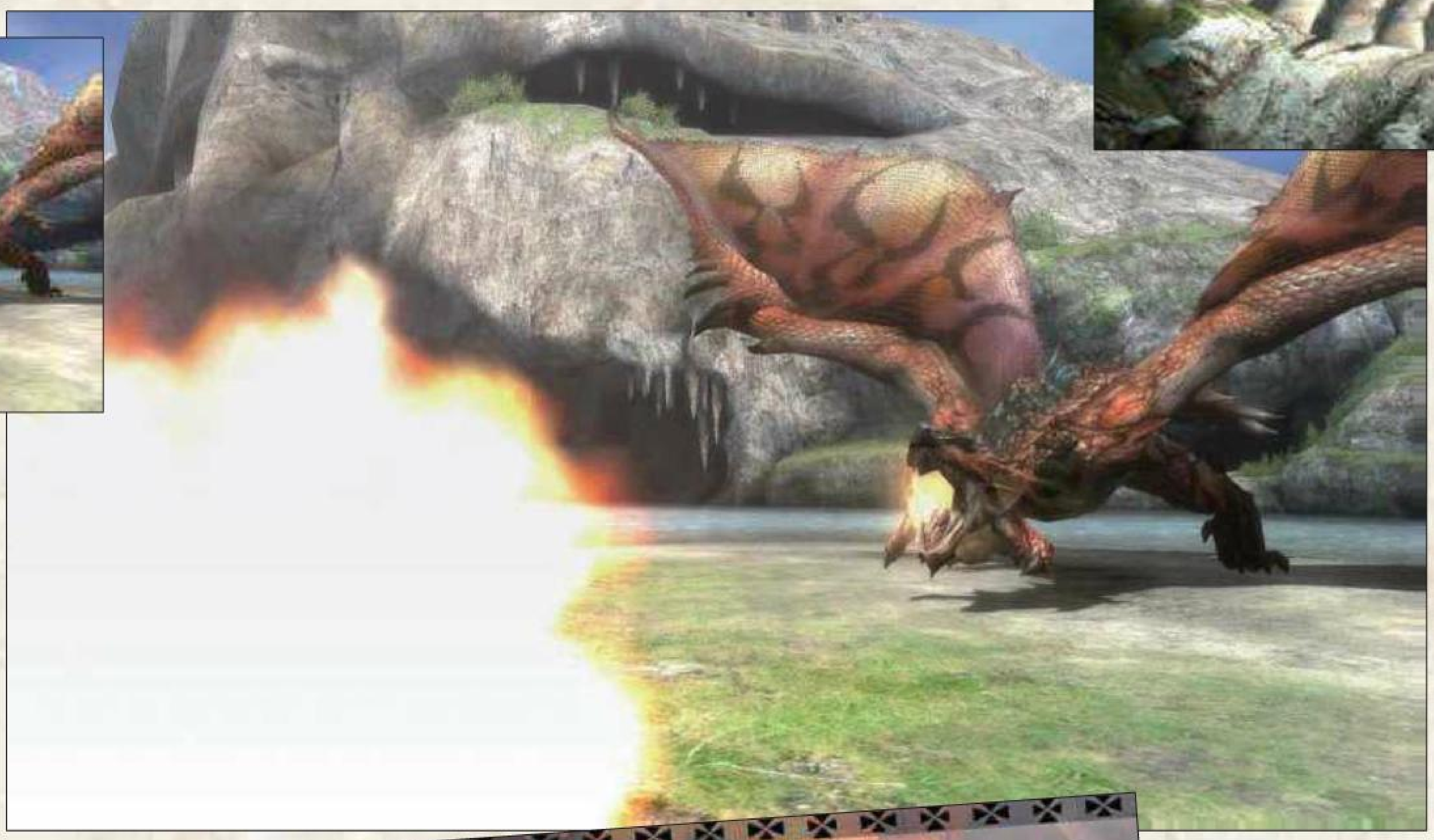
自从进入本世代后，想在家用机平台上玩到高清版的《怪物猎人》一直是猎人众的梦想，虽然之前在X360和PS3分别发售过《怪物猎人 边境》（下文简称《MHF》）和《怪物猎人 携带版 3rd HD版》，可惜前者因为是必须在线的网游而限制了受众面，后者则没有达到真正的“高清化”。就在2012年9月13日，任天堂发布会上爆出一则惊人消息，以3DS版为基础制作的《怪物猎人3G HD版》将登陆任天堂的新主机Wii U，并作为首发软件于2012年12月8日和Wii U一起与玩家见面！本作不仅是将《怪物猎人3G》高清化那么简单，还针对Wii U的特性做出调整，下面让我们一起看看本作的细节吧！

鲜明亮丽的HD画面









▲►3DS版和Wii U版的画面对比，画质的提升显而易见，明亮且清晰的画面赏心悦目，猎人饭也不用担心因长时间游戏而出现眼睛难受的症状了。

和之前登陆PS3平台的《怪物猎人 携带版 3rd HD版》一样，本作同样是以掌机版的《怪物猎人3G》为基础制作，不过本次可不仅仅是将原有的素材画面比例拉大那么简单，本作不仅将画面比例改为16:9，也对应1080p的画面输出。从目前公布的截图来看，游戏画面已超过目前正在运营的《MHF》，和明年更新的《MHFG》处于同一级别，配合5.1声道的音响效果，将带给玩家更为震撼的狩猎体验。

▼从公布的画面来看，本作的菜单似乎是使用Wii版的《怪物猎人3》的素材制作。



存档共有





▲存档之间的传输非常方便。

既然本作是以掌机版的《怪物猎人3G》为基础制作，为了吸引前作的玩家购买游戏，那么存档继承的机制必不可少。本作支持玩家随时将存档拷贝到Wii U进行游玩，或是将存档拷回3DS出门和朋友联机。

©CAPCOM CO., LTD. 2009, 2012 ALL RIGHTS RESERVED.



▲由于控制器使用的是16:9的比例，因此画面一端会有黑边显示，玩家可以自由调整黑边的显示位置，话说回来，有这闲工夫，为何不把便捷窗口也改成16:9，这样还能让玩家多放一些功能。

增加便利性的平板操作

3DS版《怪物猎人3G》最大的不同点便是利用下屏衍生出的便捷窗口，玩家可以将血量槽、地图、指示信号等插件放置在下屏随时调用。而本作也继承了这个特色系统，当玩家使用经典手柄进行游戏时，Wii U的平板控制器就能充当3DS下屏的作用，玩家可以将地图、快捷物品栏、通信栏等界面元素放入平板控制器中，这样既不会挡住画面，也能在需要的时候马上用手触摸平板控制器调用。

网络联机，猎友无处不在

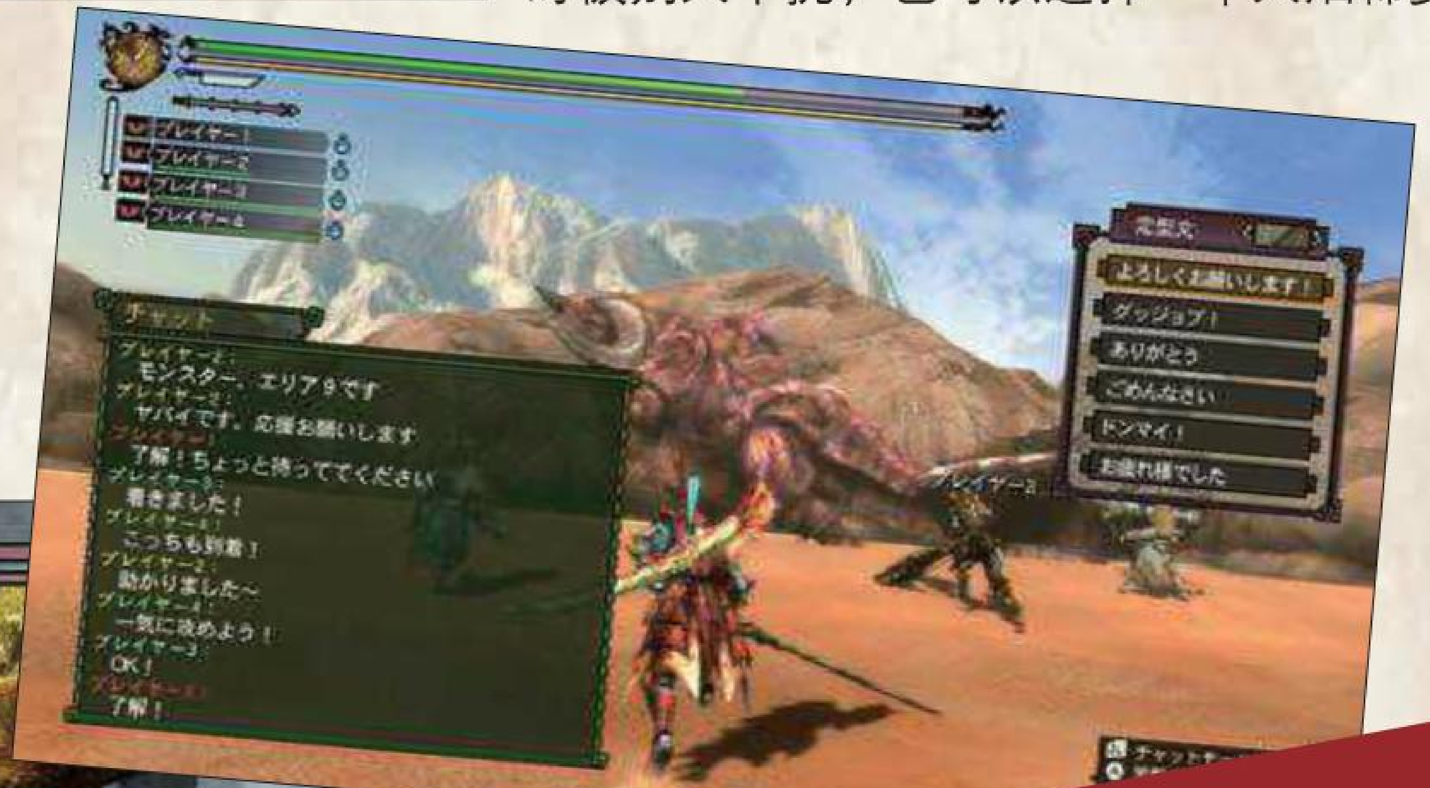
本作最吸引玩家的地方莫过于支持网络联机，要知道去年发售的《怪物猎人3G》就是因为仅支持面联而让玩家怨声载道，制作组精心设计的港口也毫无用武之地。在《怪物猎人4》都能网络联机的当下，本作又怎能不支持互联网游戏呢？





经过《MHF》的数年经营，Capcom渐渐对《怪物猎人》的网络功能得心应手起来，从截图来看，本作采用和《MHF》类似的构架，线上模式分为多个广场，广场内又分为多个房间。玩家可以选择一个人多的广场进入，和世界各地的猎人玩家组队冒险。由于系列是没有踢人功能的，为了避免在和好友游戏时被别人干扰，也可以选择一个人烟稀少的广场和好友一起游戏。

说起联机，3DS版最让人受不了的便是无法在角色名字旁边确认对方是否已经进入“准备出发”的状态，这就导致开任务的玩家只能逐一询问过去。从本作的界面布局来看，似乎采用Wii版的界面，这下应该可以避免这个让人头疼的问题。



◀游戏内置不少定型文，方便玩家在游戏的时候进行选择，在和陌生人组队的时候，可要注意礼貌，可别忘记“よろしく（请多指教）”“ごめんなさい（对不起）”和“ありがとう（谢谢）”这些常用语哦！







除了支持Wii U之间的网络联机外，还支持Wii U和3DS进行线下联机。不过任天堂的网络构建实在有些不尽人意，之前不仅使用盗版、修改存档的玩家可以正常上线游戏，掉线问题也让人头疼。不知道之前大肆宣传的任天堂网络表现如何，如果实际游戏时还和Wii时期的网络质量不相上下，那么再好的服务都无法发挥中应有的效果。

征服吧！那座以监狱为名的堕落乐园



在今年的 TGS 上，MMV 宣布旗下“《瓦尔哈拉骑士》系列”的最新作将于 2013 年初登陆 PSV 的平台，作为一款内容颇丰的 A · RPG 游戏，系列在 PSP 平台发售上的两部作品都取得了还算不错的评价。而这次，玩家将作为一名密探，以反逆罪为由进入“监狱之城”中，去寻找传说中大犯罪者所遗留的宝藏。在这个处于战乱大陆的边境、权利所无法支配的堕落乐园中，弱肉强食是最基本的法则。无论是金钱、女人、还是生命，只有真正的强者才能得到一切，等待弱者的只有死亡这一结局。与此同时，与居民们建立关系，与犯罪者们进行战斗，亦或是一次次地投身于任务之中，这一切，都正悄然地改变着主人公的命运……

瓦尔哈拉骑士3	MMV	动作角色扮演
PSV ヴァルハラナイツ3		日版
预定2013年	1人	6980日元
对应周边未定		

文 阳光成员Night&洛克 美编 anubis

前所未有大混战

参战角色众多却不失战略性的战斗是系列的特色之一，前作允许最多 6V6 的 12 人大混战，而本作又做了进一步的强化，参战人数达到 14 人，也就是进行 7VS7 的战斗，相信场面一定更加刺激和壮观。当然，除了选择和 NPC 组成最多 7 人的小队之外，如果对自己的实力有信心的话，亦可以独自战斗。和前作一样，不管队伍中有几人，玩家可以操作的只有主角一人，不过在本作中，我们可以根据战况的变化在战斗中即时对队伍中的成员下达各种指令，充分发挥领导者的核心作用。



▶本作采用了无缝衔接的战斗转换，遇敌后可以无需读取直接进入战斗状态，大大提升了游戏的流畅性。



丰富的任务系统

作为一款据点探索类的 RPG，剧情方面不可避免的会相对薄弱一些，这也就要求游戏在任务系统方面要有所加强。本作现阶段公开了两种任务系统：命令和委托。

“命令任务“由国王下达，也是游戏的主线任务，只有完成了命令任务才可以推进剧情。而”委托任务“则来自于城中的 NPC 们，积极地与工会成员或者居民们对话就会触发这些支线任务，完成任务的话可以使角色得到强化，或是得到一些奖励道具等等。

高度自由的角色塑造

本作提供 7 个种族和多达 20 种的职业供玩家自由选择和搭配，组合出个性化的角色。并且每个角色还将拥有独特的性格，这样即使是用相同种族与职业所组合出的角色，也会存在着截然不同的行动模式。官方目前只公开了 6 个种族的情报，不妨先来看看哪个种族最适合你吧。

人类 HUMAN




各项能力都很平均，没有明显弱点的种族，在平时的生活中会展现出欺骗和感性的一面。

精灵 Elf




拥有着自然之力的孤高种族，美貌和超然的态度是与生俱来的，对魔法有着很高的造诣。

©2012 MarvelousAQL Inc.

霍比特 HOBBIT




娇小可爱的种族，腕力很弱，是一个适合用用远程武器在后方与敌人作战的种族。

矮人 DWARF 拥有压倒性的力量和生命力，在战斗中将化身为修罗！

梦魇 NIGHTMARE 拥有很高的魔力，是使用魔法的专家，不过相对的，他们并不擅长近身战斗。

野兽 BEAST 巨大且充满野性的身躯是他们的特征，这样的身躯也让他们在近身战中能发挥出惊人的实力！

属于冒险者的“夜店大师”



“杀必死”要素一向都是群众们喜闻乐见的，因此这次开发商这次也很贴心地为玩家们带来了名为“欢乐街“的内容。在冒险根据地“监狱之城”中，除了设立有传统的公会、武器和防具商店等基础设施之外，最引人关注的应该就是全新加入的“欢乐街”了，在这里，冒险者们能够得到许多魅力难挡的女性们的热情招待，而如果能和她们的关系变得亲密的话，还能享受到“不得了的特殊服务”哦！在冒险之余玩一玩夜店大师想来也是一种乐趣所在。



掌握着故事关键的角色们



James

CV：佐佐木陸

掌握着“寻找传说中大犯罪者的宝藏”的情报的人物，现在行踪不明。



Veronica

CV：泽城美雪

近骑对抗组织首领的独女。由于从小娇生惯养，养成了以自我中心，无论什么东西都想要得到的性格。



充满变化的战斗场景

游戏提供的场景颇为丰富，从幽深的古堡，到广阔的平原，惟一不变的是这片土地所散发出的寂寥。面对这充满未知的世界，你做好冒险的准备了么？





文 稀饭
美编 NINA



自科隆展公布以来，《记忆猎人》（Remember Me）放出的情报并不多，不过在最近的TGS上，游戏又公布了一些关于游戏战斗部分的新内容，让我们对游戏的整体面貌有了一个更直观的认识。本次前线狙击，让我们来更为全面地认识一下这款未来背景的赛博朋克作品，体验一下在一片颓败的新巴黎中属于记忆猎人妮琳（Nilin）的一次寻回自己记忆的惊险之旅。

REMEMBER ME

记忆猎人	Capcom		动作
多机种	Remember Me		美版
	预定2013年	游戏人数未定	售价未定
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：未定

代号“漂浮”



▲战斗部分会有名为“连击实验室”（Combo Lab）的系统帮助玩家设定最适合自己战斗风格的组合攻击。

在刚刚公布时，实际上本作还没有定下正式的标题，而当时游戏的代号是“Adrift”，直译过来有漂浮的意思，显然这作为一个游戏的名称有点过于抽象，所以在日后才会改用更为具体而有韵味的“Remember Me”。不过就算是在当时，游戏的基调已经定下，战斗、探索和解谜会是游戏的三个主要内容。



◄探索部分则是让玩家能够在作为故事发生地点的新巴黎（Neo-Paris）中飞檐走壁，寻找那些隐藏起来的收集要素和新地点。



►最后的解谜部分则会涉及到妮琳的“记忆重构”（Memory Remixing）能力，每一次她试图修改目标对象的记忆时都会进入一个特殊的场景，玩家只有在这个场景中满足了修改记忆的条件，才能完成任务。

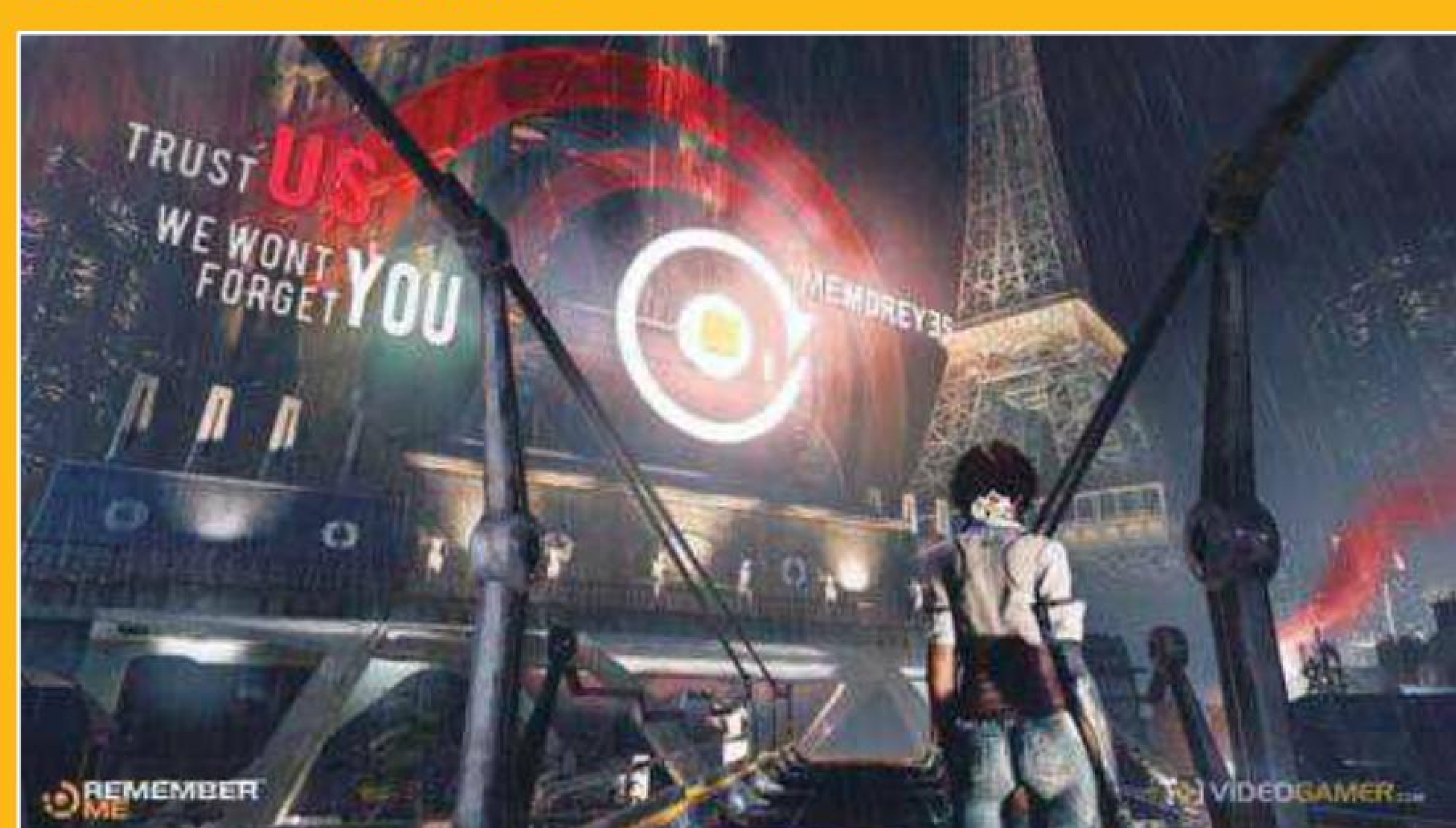
Dontnod Entertainment ©2011

故事背景

构成《记忆猎人》世界核心的重要元素，当然就是记忆，在故事当中，人们发明了将记忆数据化和储存的方式，于是记忆变成了商品，人们可以将其用于买卖或交换。随着这种技术应运而生，基本上每一个人都会为自己加装一个感应设备，名为“感知引擎”（Sensation Engine），这个被植入到人们颈后的装置可以在记忆抽取和植入时作为便利的媒介使用，让人们可以更快地进行记忆操作。为了让这样的未来世界显得更生动，制作组还根据“回头见”（See you soon）创造出了“回头想你”（Remember you soon）这样的短语。

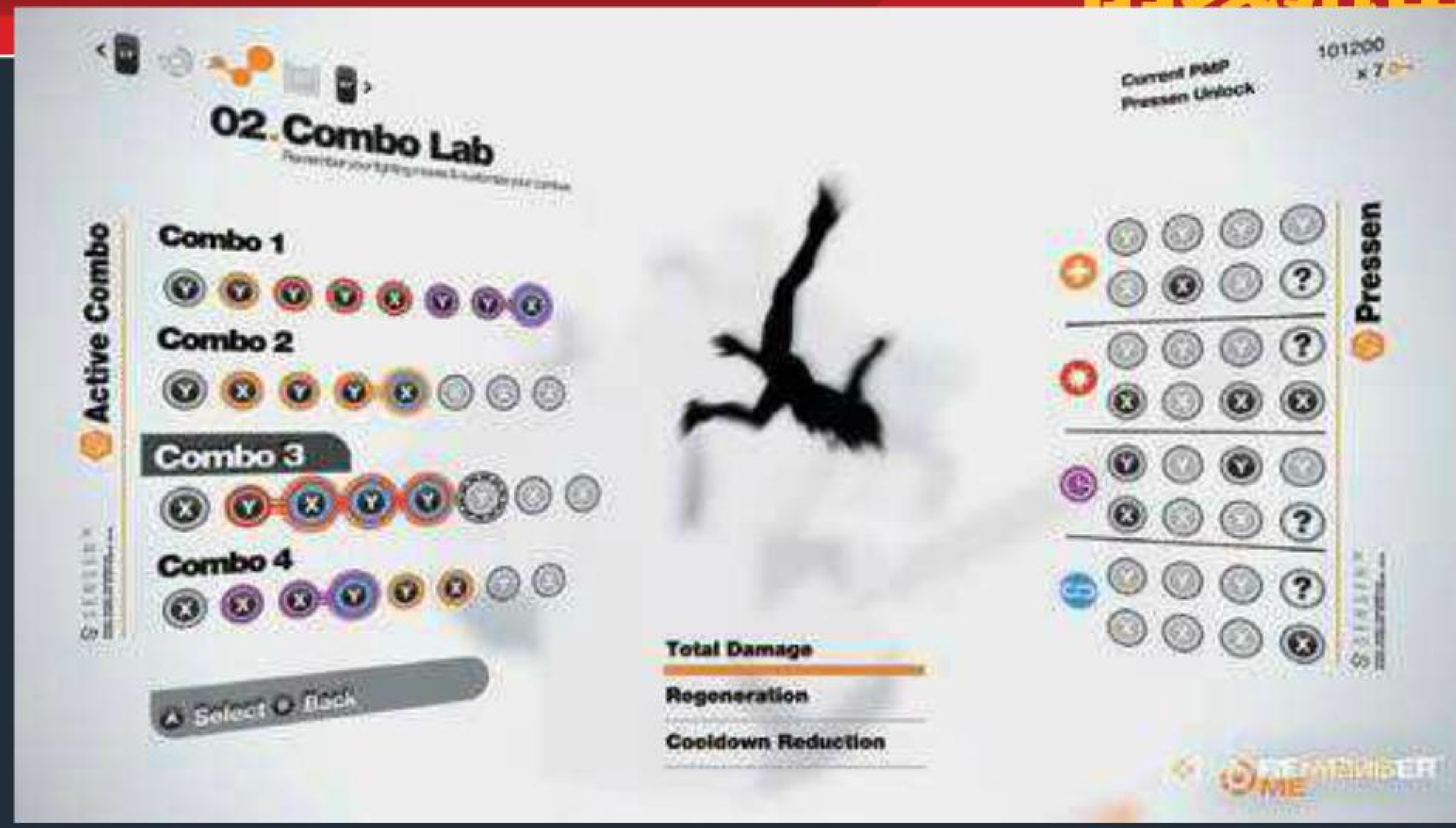
既然有了将记忆数据化的可能，在二进制的世界中又怎么能缺了黑客的身影，精通操纵记忆技巧的黑客们被成为“记忆猎人”（Memory Hunter），女主角妮琳就是其中一员，她可以通过自己手部的装置“猎人手套”（Hunter Glove）来入侵其他人的感知引擎，除了盗取记忆外，她甚至可以通过微调记忆中的场景细节来让改变记忆，从而达到操纵目标行为的目的。但讽刺的是，作为记忆贸易体系中黑暗的一面，记忆猎人本身也必须植入感知引擎，所以他们本身也有着被修改或抹去记忆的风险。

本作的故事发生在2084年，这个年份似乎也有着特定的意义，因为这时间正好比乔治・奥威尔（George Orwell）的经典科幻作品《1984》多了100年，而在故事当中，妮琳的前任雇主“记忆之眼”（Memoryeyes）也靠着无处不在的摄像头和记忆监控在控制着新巴黎，而一个名为“Errorists”的地下组织则致力于对抗记忆之眼的恐怖统治，相信游戏本身的反乌托邦风格，也会在故事当中得到充分的体验。



连击实验室

在上一期的“《记忆猎人》制作人访谈”当中，我们就提到了连击实验室在DEMO当中的演示，这个模式类似于格斗游戏中的练习模式，妮琳会被送到一个专门的特殊空间中，用各种敌人来试验自己的连招。在剧情中，妮琳曾经是一位强大的战士，她不但精通如何入侵别人的记忆，也懂得许多使用猎人手套作为核心而衍生的格斗技巧，但是因为中故事中她遭遇到了记忆清除，妮琳忘记了许多威力强大的组合攻击，这些招式会在游戏过程中逐渐被她所回想起，但要如何组合这些招式发动威力强大的连击，决定权这次交到了玩家手上。





连击实验室的核心系统是名为“Pressens”的特殊能力，这些能力蕴含在特定的组合攻击招式当中，除了招式本身的效果外，Pressens还会带来额外的增益，这类增益被分为四类，目前透露的消息中，游戏共有24个Pressens，分属在四类当中，不过在游戏的演示DEMO中我们却看到每一类Pressens都有七种，还包含一个尚未解锁的问号Pressens，所以游戏的最终Pressens数量似乎还没有确定下来。下面让我们先来看看Pressens的分类和每个分类所带有的特殊能力。

●恢复（Regen Pressens）： 每次击中敌人都可以恢复妮琳的生命值，但相应地，每次攻击都只能造成少量伤害。

●威力（Power Pressens）： 能够造成极大伤害的攻击，有部分攻击带有终结技特性。



●冷却（Cooldown Pressens）： 每次击中敌人都可以加快特殊能力的冷却速度，但相应地，每次攻击都只能造成少量伤害。

●连锁（Chain Pressens）： 能够复制上一个连击动作的效果，并且让效果提高一倍。

从DEMO中看来，本作的每一个Pressens类型中都有四个对应X键和四个对应Y键的招式，这些招式都拥有所属Pressens对应的能力，而招式本身的动作却各有不同，所以玩家在组合连招时需要考虑到连招的合理性和Pressens能力效果的相互配合。想要制作出一套好看又威力强大的招式，就要花些心思在连击实验室里多多尝试。

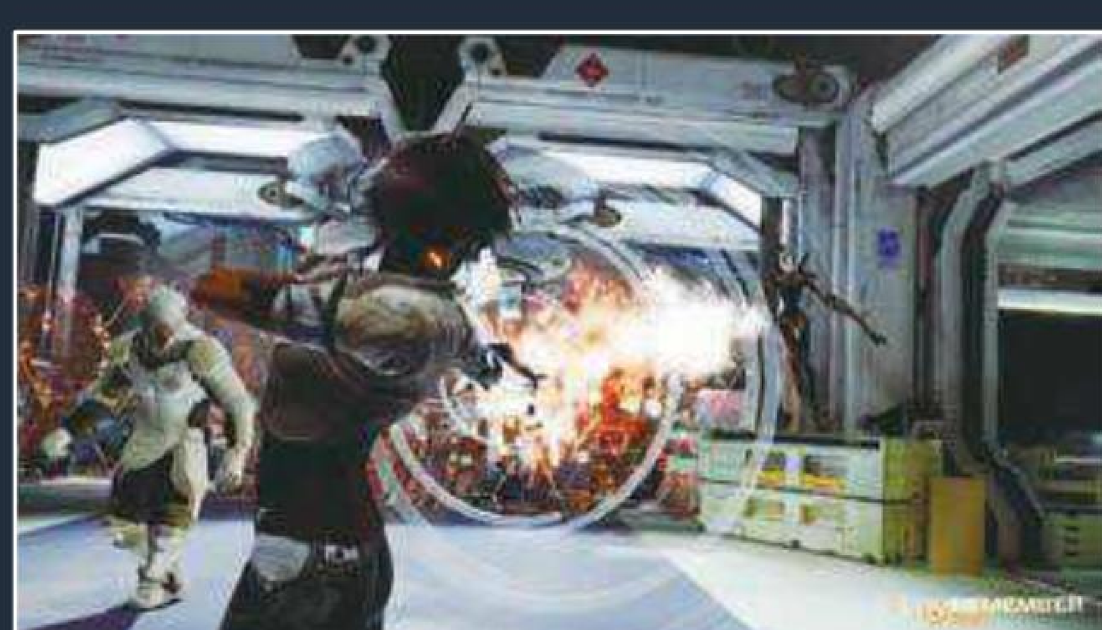
除了正常的拳脚攻击外，妮琳在游戏中还会遭遇到许多有着奇特装备的敌人，他们可以飞行，又或者有盾牌可以格挡妮琳的攻击，这时玩家就不能只靠普通的连击硬打，而需要使用特殊能力“S-Pressens”。S-Pressens并不是连击中能够附带的能力，因为这些能力过于强大，所以妮琳只能单独使用。不过想要发动S-Pressens就必须依靠连击，每次成功的连击都可以累积名为“集中值”（Focus）的特殊能量，当这种能力累积到一定程度就能够发动S-Pressens。目前游戏DEMO中公布了五种S-Pressens，它们的效果分别是：

●狂怒（Fury）： 在这个状态中，妮琳可以使用特殊动作跃过敌人的身体，迅速脱离包围并实施追击，而且她的攻击力和攻击距离都会得到提升。





●D.O.S.： 放出一个类似EMP般的冲击波，但针对的是敌人颈后的感知引擎，使得所有敌人陷入短暂的昏迷，并且令隐身的敌人现身，还可以消除敌人的各种特殊能力。



●光学迷彩（Camo）： 妮琳进入隐身状态，敌人无法察觉她的位置，而且她可以在这个状态下直接对敌人发动终结技。

●逻辑炸弹（Logic Bomb）： 这个名词原本是指一种会被特定行为触发的电脑破坏程度，不过在故事中变成了一种能量爆炸，可以对敌人造成伤害并破坏护盾。

●强殖入侵（Rest In Pieces）： 专门针对机械敌人的能力，可以让机器人变成妮琳的盟友，协助她战斗。

当妮琳的连击被敌人格挡，又或是生命值降到一个危险的地步时，画面就会出现像是受到信号干扰般地的抖动，此时玩家最好更换连击来恢复生命值，又或者改变自己的战术，甚至可以进入连击实验室更改自己的招式，玩家在游戏中可以创造接近5万种连招，总有一种可以帮助玩家克敌制胜。

独占趣闻

其实《记忆猎人》的第一次公布时间是在2011年的科隆展上，那时，除了游戏尚未定下“Remember Me”这个名称外，实际上还不是一个多平台游戏，而是一个PS3独占作品。当时DONTNOD Entertainment在与索尼合作，试图打造出一款有着独特风格的游戏。但似乎最后索尼觉得本作并不符合这个标准，于是停止了游戏的开发项目。幸好，DONTNOD Entertainment与索尼的关系不错，所以他们取回了游戏的发行权，并找到了近年锐意扩展欧美市场的Capcom。这显然是个双赢的结局，虽然不再独占，但《记忆猎人》仍然能够登录PS3平台，而且现在连X360和PC平台的玩家都能够体验到这款优秀的科幻题材作品，让我们期待着2013年时这款杰作的优秀表现吧。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年9月24日～9月30日

1 NEW SD 高达 G 世纪 超世界 PSP

SD ガンダム G ジェネレーション オーバーワールド

■2012 年 9 月 27 日发售■ NBGI ■策略■ 5980 日元



本作是以《高达》系列”历代作品为题材的策略类游戏最新作，本次收录的包括最新的《UC》和《AGE》在内的多达 61 部作品。登场机体多达 950 台。游戏的故事有两种模式，分别是以原作剧情展开的经典模式和进行本作原创剧情的原创模式。

本周：209 815 套　累计：209 815 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 2	死或生 5 DEAD OR ALIVE 5	■2012 年 9 月 27 日发售 ■ Koei Tecmo ■格斗	本周 66586 套 累计 66586 套	PS3
NEW 3	任性时尚 GIRLS MODE 欲望宣言 わがままファッション ガールズモード よくばり宣言!	■2012 年 9 月 27 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	本周 65908 套 累计 65908 套	3DS

4 NEW 伊苏 塞尔塞塔的树海 PSV

イース セルセタの樹海

■2012 年 9 月 27 日发售■ Falcom ■角色扮演■ 6800 日元



本作是《伊苏》系列”诞生 25 周年纪念作品，游戏继承了系列的世界观，战斗部分则沿用了前作《伊苏 7》3 人小队模式，玩家还能随时从后备角色中将角色替换上场。作为系列在 PSV 平台上的首部作品，游戏针对 PSV 的机能追加了触控操作等新系统。

本周：42 146 套　累计：42 146 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 5	新超级马里奥兄弟 2 New スーパーマリオブラザーズ 2	■2012 年 7 月 28 日发售 ■ Nintendo ■平台动作	本周 36607 套 累计 1201724 套	3DS
NEW 6	无间龙头 スリーピングドッグス 香港秘密警察	■2012 年 9 月 27 日发售 ■ Square Enix ■动作冒险	本周 17580 套 累计 17580 套	PS3
NEW 7	恋爱、选举与巧克力 携带版 恋と選挙とチョコレート ポータブル	■2012 年 9 月 27 日发售 ■角川 GAMES ■文字冒险	本周 16743 套 累计 16743 套	PSP
↓ 8	最终幻想 Ⅲ ファイナルファンタジー Ⅲ	■2012 年 9 月 27 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	本周 16702 套 累计 62350 套	PSP

9 NEW 地球防卫军 3 携带版 PSV

地球防卫軍 3 ポータブル

■2012 年 9 月 27 日发售■ D3 Publisher ■动作■ 5800 日元



本作是 2006 年发售的 X360 版《地球防卫军 3》移植作品，玩家将扮演地球防卫军中的成员，利用各种高科技武器跟同伴对抗外星生物。本作在原版的基础上追加了网络合作模式，实现 4 人联网协力作战，达成一定条件之后还能使用《2》中的特殊角色。

本周：14 827 套　累计：14 827 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 10	死或生 5 DEAD OR ALIVE 5	■2012 年 9 月 27 日发售 ■ Koei Tecmo ■格斗	本周 14811 套 累计 14811 套	X360

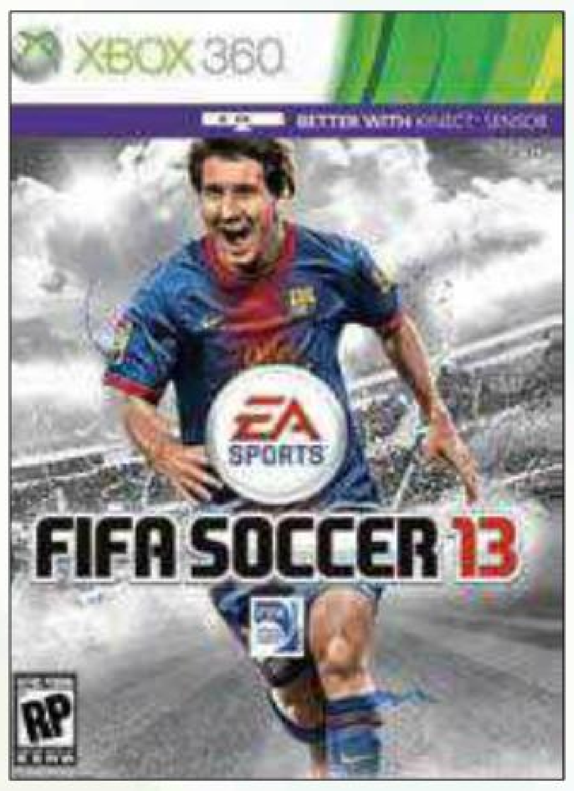
本周日本市场是由《SD 高达 G 世纪 超世界》以接近 21 万的销量夺冠，虽然比起去年发售的前作销量有少量下滑，但是考虑到 PSP 已经进入交接期，这个销量已经比较出色了。时隔多年再度推出的《DOA5》PS3 版以 6 万的销量位居第二，而在日本市场并不吃香的 X360 版也以 1.4 万销量挤进了第 10 位。双版本合集 8 万的销量超过了上两周发售的《铁拳 TT2》，可见作品的养眼元素还是吸引到了更多玩家。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年9月23日～9月29日



1 FIFA 13 X360

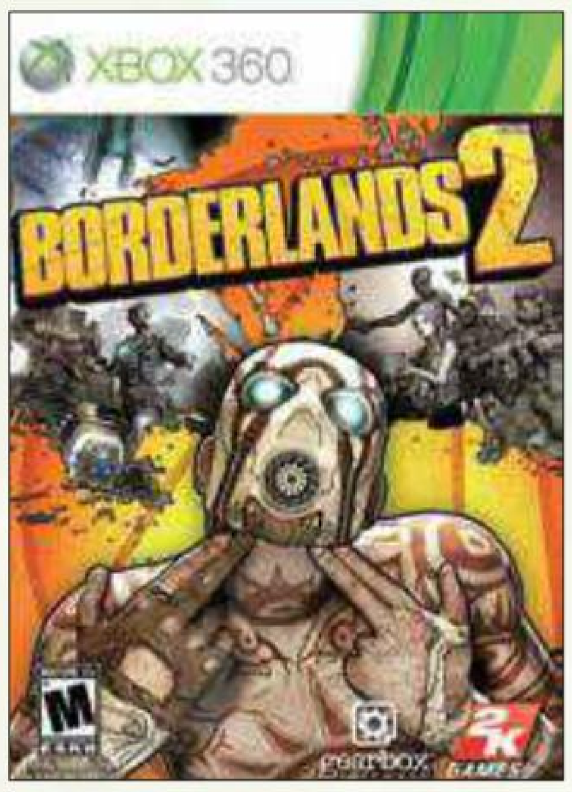
FIFA 13

■ EA ■ 2012 年 9 月 25 日发售■体育■上周排位：－

作为目前世界上综合素质最高的足球游戏，《FIFA 13》一经发售便在全球范围内受到广大球迷玩家的热捧——发售 5 天销量即达 450 万套的惊人成绩，使之轻松荣登本年度 EA 游戏销量冠军的宝座，同时也当仁不让地成为史上最成功的体育游戏。推荐给所有热爱足球的玩家！

本周：285 546 套　累计：285 546 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	FIFA 13 FIFA 13	■ EA ■ 2012 年 9 月 25 日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 263389 套 ◆累计 263389 套	PS3



3 边境之地 2 X360

Borderlands 2

■ 2K Games ■ 2012 年 9 月 18 日发售■角色扮演■上周排位：1

《边境之地 2》延续了前作的动画渲染风格画面、狂放而恶搞的游戏风格和 FPS+RPG 的游戏模式，并且进行了全面的进化，贴图更为细致，人物设计更加夸张，天赋系统进一步加强，联机时的乐趣成倍增长，而且处处充满了彩蛋，游戏过程乐趣十足。如果配合刷枪大法，游戏过程会轻松不少。

本周：161 427 套　累计：774 956 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
4	边境之地 2 Borderlands 2	■ 2K Games ■ 2012 年 9 月 18 日发售 ■角色扮演■上周排位：2	◆本周 68599 套 ◆累计 355884 套	PS3
5	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■ EA ■ 2012 年 8 月 28 日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 50473 套 ◆累计 927480 套	X360
6	新超级马里奥兄弟 2 New Super Mario Bro. 2	■ Nintendo ■ 2012 年 8 月 19 日发售 ■平台动作■上周排位：4	◆本周 49575 套 ◆累计 630795 套	3DS



7 死或生 5 PS3

DEAD OR ALIVE 5

■ Koei Tecmo ■ 2012 年 9 月 27 日发售■格斗■上周排位：－

本作加入了数名新角色，其中除了两名本家的原创角色外还有 SEGA 的经典角色来窜场。玩家只要购买了游戏的典藏版就可以获得每名女性角色的泳装，而随后泳装内容也会通过 DLC 的形式向购买普通版的玩家提供，此外官方目前还陆续开放免费的服装 DLC 为游戏锦上添花。

本周：47 857 套　累计：47 857 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
8	麦登 NFL 13 Madden NFL 13	■ EA ■ 2012 年 8 月 28 日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 38041 套 ◆累计 762426 套	PS3
9	NHL 13 NHL 13	■ EA ■ 2012 年 9 月 11 日发售 ■体育■上周排位：6	◆本周 11031 套 ◆累计 87407 套	X360
10	未知海域 3 德雷克的诡计 Uncharted 3: Drake's Deception	■ SCE ■ 2011 年 11 月 1 日发售 ■动作冒险■上周排位：17	◆本周 9952 套 ◆累计 1581565 套	PS3

继《麦登 NFL 13》之后，EA 似乎丝毫不让玩家的钱包歇息，相隔一个月就再次推出另一款体育游戏大作《FIFA 13》。虽然这部作品在全球范围内大卖，但在美国市场却不特别火爆，双版本合计销量只有《麦登》的一半。《边境之地 2》本周排位虽然有所下降，但是成绩依然优秀，目前双版本的总销量已经顺利突破 100 万。《DOA5》则跟《铁拳 TT2》一样出现了 PS3 版超过 X360 版的现象，这在美国市场较为罕见。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年9月23日~9月29日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	FIFA 13 FIFA 13	■EA■2012年9月25日发售 ■体育■已发售时间：1周	◆本周 2558538套 ◆累计 2558538套	X360
2	FIFA 13 FIFA 13	■EA■2012年9月25日发售 ■体育■已发售时间：1周	◆本周 1971606套 ◆累计 1971606套	PS3
3	边境之地2 Borderlands 2	■2K Games■2012年9月18日发售 ■角色扮演■已发售时间：2周	◆本周 316901套 ◆累计 1359365套	X360
4	SD高达G世纪 超世界 SD Gundam G Generation: Overworld	■NBGI■2012年9月27日发售 ■策略■已发售时间：1周	◆本周 208223套 ◆累计 208223套	PSP
5	边境之地2 Borderlands 2	■2K Games■2012年9月18日发售 ■角色扮演■已发售时间：2周	◆本周 161232套 ◆累计 707354套	PS3
6	死或生5 DEAD OR ALIVE 5	■Koei Tecmo■2012年9月27日发售 ■格斗■已发售时间：1周	◆本周 139643套 ◆累计 139643套	PS3
7	新超级马里奥兄弟2 New Super Mario Bro. 2	■Nintendo■2012年8月19日发售 ■平台动作■已发售时间：10周	◆本周 123898套 ◆累计 2490731套	3DS
8	F1 2012 F1 2012	■Codemasters■2012年9月18日发售 ■竞速■已发售时间：2周	◆本周 70541套 ◆累计 183420套	PS3
9	任性时尚 GIRLS MODE 欲望宣言 Style Savvy: Trendsetters	■Nintendo■2012年9月27日发售 ■模拟育成■已发售时间：1周	◆本周 68462套 ◆累计 68462套	3DS
10	职业进化足球2013 Pro Evolution Soccer 2013	■Konami■2012年9月20日发售 ■体育■已发售时间：2周	◆本周 64224套 ◆累计 242396套	PS3

怪物级大作《FIFA 13》以首周便以450万的总销量一举登上了全球排行榜顶峰，这个成绩就算对很多大作来说都是难以企及的销量了。而紧随其后的是《边境之地2》以及在日本市场表现出色的《SD高达G世纪 超世界》。《DOA5》由于美国和日本都是PS3版受欢迎，因此全球销量也有不俗的成绩，任天堂的《新超级马里奥兄弟2》已发售10周，依然以相对稳定的势头销售着。而之前同属EA推出的《麦登NFL 13》本周跌出了前10位。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月23日~9月29日	9月16日~9月22日	总销量
1	PS3	4 290 529套	2 137 304套	577 417 175套
2	X360	3 538 545套	2 306 489套	662 833 350套
3	Wii	808 875套	738 251套	803 797 218套
4	NDS	504 095套	470 977套	741 400 472套
5	3DS	503 975套	464 136套	48 846 939套
6	PSP	455 921套	266 464套	268 253 760套
7	PSV	187 592套	100 365套	5 558 577套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月23日~9月29日	9月16日~9月22日	总销量
1	3DS	218 138台	180 950台	20 703 278台
2	PS3	206 216台	123 039台	66 766 226台
3	X360	142 853台	122 617台	68 600 737台
4	PSP	47 481台	31 773台	75 088 618台
5	PSV	43 243台	33 311台	2 957 433台
6	Wii	38 210台	35 125台	96 668 772台
7	NDS	21 457台	23 231台	152 082 461台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSPgo的销量

销量总分析

1. 日本市场方面，本周3DS LL销售势头依旧火爆，旧版的3DS虽然受到了新版的影响，销量已经大幅下降，但依然位列第二。已经进入交接期的PSP却难得出现了一款大作，本周销量攀升至第3位。PSV本周凭借《伊苏 塞尔塞塔的树海》和《地球防卫军3 携带版》等作品的带动取得了1.4万销量，虽然作为新平台来说成绩并不理想，但是随TGS结束，展会上也公布了不少PSV的新作。未来的表现依然能看好。

2. 美国市场方面依然是体育类游戏占据了半边天，EA先后推出的《麦登NFL 13》和《FIFA 13》无论对软件还是硬件都带来了不小的影响。相比之下，掌机游戏无论软件还是硬件都比较惨淡。

3. 虽然《FIFA 13》的大卖但并没有为两个高清平台的硬件带来太大的销量波动，毕竟这两台主机的普及率已经相当高了，因此近两周硬件卖得最好的依然是3DS。相反，PS3和X360的软件总销量比上周分别提升了100%和50%，《FIFA 13》在全球的影响力可见一斑。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月24日~9月30日	9月17日~9月23日	总销量
1	PSP	307 989套	150 300套	69 961 109套
2	3DS	219 190套	184 350套	17 988 568套
3	PS3	163 612套	123 385套	48 132 908套
4	PSV	91 336套	24 444套	2 035 904套
5	Wii	42 808套	49 100套	66 043 90套
6	X360	29 801套	17 517套	11 260 7291套
7	NDS	26 773套	25 384套	174 443 098套
8	PS2	150套	159套	134 535 411套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月23日~9月29日	9月16日~9月22日	总销量
1	X360	1 032 334套	1 191 103套	378 811 194套
2	PS3	850 122套	745 375套	234 699 460套
3	Wii	394 631套	371 762套	401 313 301套
4	NDS	244 218套	233 332套	318 942 521套
5	3DS	136 989套	135 348套	16 180 763套
6	PSP	45 314套	41 453套	94 310 352套
7	PSV	29 969套	25 467套	1 494 984套

2012日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	9月24日~9月30日	9月17日~9月23日	总销量
1	3DS LL	55 353台	35 206台	652 992台
2	3DS	24 822台	26 176台	2 608 574台
3	PSP	23 061台	14 921台	617 655台
4	PSV	14 469台	9 295台	554 116台
5	PS3	8 935台	11 440台	812 269台
6	Wii	5 421台	5 742台	410 565台
7	PS2	1 103台	1 014台	44 437台
8	X360	742台	748台	50 741台
9	NDSi	429台	504台	27 799台
10	NDSi LL	365台	516台	34 325台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	9月23日~9月29日	9月16日~9月22日	总销量
1	X360	75 178台	68 139台	35 338 532台
2	PS3	51 366台	37 354台	21 992 056台
3	3DS	49 204台	47 736台	5 787 928台
4	Wii	15 461台	13 325台	39 635 278台
5	NDS	10 290台	11 024台	51 206 340台
6	PSV	10 161台	8 457台	793 906台
7	PSP	1 473台	1 547台	19 570 921台

文 铃 美编 心の永恒

DJMAX旋风 曲调	Cyberfront	音乐
PSV DJMAX TECHNIKA TUNE		日版
2012年9月27日	1人	6090日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

游戏时间：完成各模式中等难度及以下曲目大约需要20小时。

本作是街机版《DJMAX 旋风》系列”登陆掌机的首款作品，由于玩法与 PSV 机能非常吻合，因此能给热爱音乐游戏的玩家们带来不少乐趣。本作收录了六十七首歌曲，其中有八首为原创，其他歌曲分别来自不同平台的多款作品，还有十首歌曲重新制作了 MV。丰富的模式和新颖的玩法等待着玩家们去挑战，快点开始你的掌上 DMT 之旅吧！



模式介绍

本作共有四个演奏模式：相当于简单难度的 STAR MIXING，相当于普通难度的 POP MIXING，相当于困难难度的 CLUB MIXING，和完全自由选择曲目和歌曲难度的 FREE STYLE，这四个模式在游戏主菜单界面选择 ARCADE 即可进入。STAR MIXING 和 POP MIXING 能依次演奏三首歌曲，每首歌曲的血槽分开，完成全部三首歌曲就算完成一次游戏，其中 STAR MIXING 没有长按和连击这两种音符，自然也就不会用到背触。CLUB MIXING 是组曲模式，玩家在选择组曲后，可以在曲目列表中自由选择前三首曲目，全部通过后能演奏第四首 BOSS 曲，CLUB 模式只有一个总血槽，并划分成数段，如果在演奏第一首时，血槽就已经掉到第一首以外的范围，那么即使玩家完成了第一首歌，还是会被判定为演奏失败。相比于其他模式，CLUB 模式的血槽掉下去快，涨起来慢，因此相当于困难难度。



另外，在首次进入游戏时系统会询问玩家是否有玩过 DMT，并根据玩家的选择来决定所谓的“EASY”、“NORMAL”、“HARD”，这个难度与歌曲的演奏难度没有关系，但会大大影响判定与血槽的增减，举个例子，如果将系统难度设定为 HARD，那么在 CLUB 模式里随便掉几个估计就快完蛋了，但系统难度选的是 EASY，那么你掉了很多音符会发现并没减多少血。为了不影响游戏乐趣，强烈建议各位将此难度至少设定为 NORMAL。

特殊效果与道具装备

玩过《DJMAX》系列”的玩家，应该对系列的各种传统效果有所了解，下隐、上隐、闪隐、全隐、N 倍速等等。本作的效果则是良好地继承了街机版，例如判定线方向的改变。本作的效果共分为三类，这三类效果在选择歌曲界面的右上角通过点击来进行装备，每首歌曲打完后可以随意更换效果，不同种类的效果可以各装一种开始演奏，这些效果默认是关闭的状态。其中，类别 1 的特效主要是改变判定线的移动方向。判定线的默认移动方向本是上半屏从左往右，下半屏从右往左，类别 1 的特效能将判定线的移动方向改为“全部从右往左”、“上半屏从右往左，下半屏从左往右”、“全部从左往右”，在游戏中切换时以形象的图案来表示。不要小看判定线方向的改变，这对于歌曲的演奏带来的变化是相当大的，具体各位只要试过一遍就能明白，其他特殊效果的名称作用请见下表。

效果类别	影响对象	名称	效果
类别2	音符	FADE IN	所有音符不提前显示，只在判定线接近到一定距离时才会逐个出现。
类别2	音符	FADE IN 2	上一种效果的升级版，音符出现时判定线已经相当近。
类别2	音符	FADE OUT	所有音符正常显示，但判定线接近到一定距离时会逐个消失。
类别2	音符	FADE OUT 2	上一种效果的升级版，判定线距离很远时音符就会消失。
类别3	判定线	BLINK	判定线在移动时一会消失一会出现，也就是闪隐。
类别3	判定线	BLINK 2	上一种效果的升级版，判定线在闪现过程中消失时间更长。
类别3	判定线	BLIND	整首歌中判定线完全不出现，也就是全隐。

至于道具是指玩家在DJ等级逐渐上升过程中获得的头像和音符皮肤,不同的头像和音符皮肤能让玩家在演奏过程中获得各种加成,头像和音符皮肤能够带来的加成种类是相同的,每种音符皮肤都有自己独特的外观。玩家同时只能装备一个头像和一个皮肤,倘若装备的头像和音符皮肤加成种类相同,那么效果可以叠加,装备带来的加成种类如下。



加成名称	具体效果
ANTI BREAK	将玩家的BREAK变成MAX 1%，不同装备的有效次数不同。
FEVER	FEVER槽增加的速度加快，不同装备增加的百分比不同。
EXP	演奏成功后获得更多的经验值，不同装备增加的经验值百分比不同。
HP	增加玩家的HP值，也就是血槽的最大值，不同装备增加的经验值百分比不同。
RECOVER	增加玩家的血槽回复速度（游戏中正确演奏会回复扣掉的血槽），不同装备增加的回复率不同。

演奏规则与操作方式

和街机版一样，本作移动的是判定线，不动的是音符，当判定线与音符重合时，点击音符即可。音符的种类有点击音符、拖动音符、锁链音符、连击音符、长按音符，其中连击音符有连击结合长按的升级版。由于游戏中有贴心的音符教学，因此每种对应的演奏方法不再过多阐述，这里只稍微提及一下初次接触本系列的玩家容易弄混淆的拖动和锁链，拖动和锁链长得有点像，后者的演奏动作类似于“擦”，不像拖动那样要严格跟着判定线的速度走，一般横向跨度较短，预估一下判定线的移动速度进行快速擦过即可。

本作对应两种操作方式，一种是与街机版DMT完全相同的正面触摸，另一种是正面触摸与背触相结合的控制方式，两种控制方式各有优势和不足。正面触摸基本可以还原街机版的操作方式，只是音符少了两行（上下各少一行），背触则是将连击音符和长按音符移到了背后。

演奏问题与建议

由于PSV的屏幕比街机要小很多，因此音符们的“个头”全部缩小了，这样就对玩家点击的精准度提出了更高的要求，由于手指的大小是无法改变的，所以误操作的情况还比较容易出现。之前说到，正面触摸和与背触相结合的方式各有利弊，下面会进行一些分析和解说。

正面触摸的优势在于可以将PSV放置在桌面上，两只手全部投入演奏，但这么一来正面触摸屏上的音符会过于密集，特别是在一些难度中上的歌曲里。与背触相结合的方式能有效解决手指挤在一起的情况，因为一旦使用背触，长按和连击将不必点击到相应的位置，点击背触屏的任何一个地方都可以，只要时机和节奏是正确的即可。不过这么做的话手必须拿住PSV，这样就只能用两个大拇指来完成正面屏幕的演奏，中上难度的歌曲依旧吃力。另外两种演奏方式在执行同时点击两个点击音符时都会遇到小麻烦，传统操作中一般是用两只手的食指和大拇指来完成这个动作，但大拇指的侧面点击PSV屏幕时很容易不准，因为音符太小。而与背触相结合时可用的指头很少，只能用手掌抵住PSV的背部才能用同一只手的两个指头来完成演奏，这时如果马上出现背触操作，留在PSV背后的手指可能会无力进行长按或连击。经过数天的尝试，笔者得出了一些自己摸索出的解决办法，希望能给各位一定的帮助。

对于正面触摸，肯定是得将PSV放置在桌面或支架上进行游戏是最好的，如果不能把双手都投入到演奏中去，那么全正面触摸就失去意义了。在演奏时，尽量只使用两只手的食指和中指，除非部分情况下临时用其他手指去“救急”，这样能确保精准度。屏幕上半部分的长按最好能把手臂往上扭，尽量避免对下半屏幕的遮挡和阻碍。与背触结合的话，笔者一般是使用左手拿稳PSV，主要负责执行背触的操作，右手不完全拿住机器，平时只是一边点击一边扶着，在关键时刻可以让左手一只手拿PSV（食指点背触），右手来演奏，不过这样的状态顶多坚持几秒钟，而且过程中PSV会小幅晃动（可能是笔者手的力气太小），然后右手回原位扶着，或者用右手的小指抬住PSV的右边，其他手指参与演奏。

由于有两种操作方式，因此大家可以适当针对歌曲进行切换，不用跟其中一种死磕，这样才能使得效率更高。每首歌曲的演奏都有自己的特色，有些歌曲可能用正面触摸更方便，其他则相对更适合与背触相结合的方式，大家只要多做尝试，一定能找到自己觉得最顺手的演奏方式。



奖杯列表

奖杯名称	奖杯要求	杯种
The DJMAX	获得其他全部奖杯。	白金
Grand Master of TUNE	DJ等级达到99级。	金杯
TUNE Lover	PLAY COUNT达到1000点。	金杯
TUNE Conqueror	完成全部歌曲。	金杯
Owner of TUNE Gallery	图片画廊完成率为百分之百。	金杯
MAX Chain	达成99999连击。	金杯
In Da Club	在CLUB MIXING模式中获得S+评价。	金杯
Popping Like	在POP MIXING模式中获得S+评价。	银杯
Twinkle Twinkle	在STAR MIXING模式中获得S++评价。	银杯
MAX Concentration	以准确率百分之百完成一首歌曲。	银杯
Graduation	以全连（AC）完成一首歌曲。	银杯
Berserker	以百分之十的血槽完成一首歌曲。	银杯
Half	DJ等级达到50级。	银杯
Gate of Abyss	在CLUB MIXING中解锁DARK ABYSS的组曲。	银杯
Repeat Learning	完成教学模式5次。	铜杯
Need More Practice	在CLUB MIXING的任意组曲中挂掉。	铜杯
Get A Grade F in TUNE	以F评价完成任意一首歌曲。	铜杯
M/V Player	在唱片集模式中观看20首以上的MV。	铜杯
Failed...Failed...Failed!!	连续3次GAME OVER。	铜杯
Break!	仅掉一个音符完成一首歌曲。	铜杯
Change!	更换音符皮肤20次以上。	铜杯
Confidence	将难度切换为困难。	铜杯
Music Player	在唱片集模式中听30首以上的歌曲。	铜杯
Let's Combo	达成100连击。	铜杯
Never Ending TUNE	PLAY COUNT达到100点。	铜杯
Let's Collect	图片画廊完成率为百分之十。	铜杯
Club House	完成一次CLUB MIXING。	铜杯
Pop Corn	完成一次POP MIXING。	铜杯
First Step	完成一次STAR MIXING。	铜杯
The Beginning	DJ等级达到2级。	铜杯



Atelier Ayesha

アーシャのアトリエ

黄昏の大地の錬金術士

文 洛克　美编 NINA

爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士		Gust	角色扮演
PS3	アーシャのアトリエ ~ 黄昏の大地の炼金术士 ~		中国台湾版
	2012年8月23日	1人	1980台币
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

在之前的攻略中，因为篇幅问题只能暂时放弃刊登本作的奖杯部分，本期将奖杯相关内容奉上。本作的奖杯难度不高，且最终结局的选择是通过选项来控制的，因此不用像之前三作那样靠卡住最后一个事件解决。如果玩家想要在一周目内达成白金需要注意时间，且尽早调合出流浪民族的靴子、探索用眼镜等提高移动和采集效率的物品。另外，在救出妹妹后最少需要 31 天才能完成各个角色的结局事件（完成所有前期事件和依赖任务的前提下），其中不乏强大的 BOSS，需要做好充分的战前准备（建议空出 3 个月左右的时间来制作最强装备），建议各位控制采集素材和在大地图上来回跑的次数，下面将针对每个奖杯进行说明。

奖杯列表

奖杯类型	中文名称	日文名称	取得条件
白金杯	获得所有奖杯	全トロフィー取得	取得以下全部奖杯
铜杯	在做什么呢?	何をしてたの?	开始游戏后的事件中触发
铜杯	愉快的爱夏	愉快なアーシャ	触发薇尔贝尔帮忙亚莎找回钱包的事件
铜杯	市集!	バザール!	参加菲尔兹堡的市集
铜杯	令人雀跃的压箱宝大战	わくわく掘り出し物合战	参加一次令人雀跃的压箱宝大战
铜杯	花香	花の香	触发梦中见到妮欧的事件
铜杯	重逢	再会	救出妹妹
铜杯	风之王	风の王	打倒风之王
铜杯	工作引退	仕事纳め	完成瑞吉娜最后的工作
铜杯	两个人	二人	触发两个琳卡之间战斗的事件
铜杯	讨伐古龙	古龙讨伐	打倒古龙
铜杯	在乐园中	乐园にて	触发奇斯与奥迪莉雅谈论亚莎的事件
铜杯	姐姐的心情	姐の心	触发让尤里斯试穿衣服的事件
铜杯	送羊回巢	送り羊	触发酒醉后被亚尼送回家的事件
铜杯	在那之后的姐妹俩	姐姐妹とその后	救回妮欧后触发妮欧累倒的事件
铜杯	进城	おのぼる	触发塔尼亚进城的事件
铜杯	撒饵喂食	饵付け	触发弗雷多赠送面包的事件
铜杯	回到大伙之处	あいつらへ	参加尤里斯的庆功会
铜杯	精巧积木	积木细工	与奇斯到史坦因菲达・深渊触发事件
铜杯	长脚哥哥亚尼	あしながアーニー	触发盐之沙漠的温泉事件
铜杯	大地支配者	陆を统べる者	打倒重战型史拉格
铜杯	天空支配者	空を统べる者	打倒机械化空龙或者暴走的空龙
铜杯	旅程的终点	旅の终わり	未救出妹妹迎来结局或者救出妹妹后未达成其他结局
银杯	魔法师与炼金术士	魔法使いと炼金术士	达成薇尔贝尔结局
银杯	从事挖掘工作的女性的未来	女性发掘屋の未来	达成瑞吉娜结局
银杯	接下来是三人行	そして三人で	达成琳卡结局
银杯	狩猎人生	ハンターライフ	达成尤里斯结局



©GUST CO.,LTD. 2012

奖杯列表			
奖杯类型	中文名称	日文名称	取得条件
银杯	探求真理	真实の探求	达成奇斯结局
金杯	热衷工作的姐姐	动くおねえさん	达成工作结局
金杯	秘宝猎人	秘宝ハンタ–	达成哈利结局
金杯	女子会!	女子会!	达成女子会结局
金杯	贤者之庵	贤者の庵	达成贤者之庵结局
铜杯	初次获胜!	初めての优胜!	压箱宝大战中第一次取胜
银杯	总冠军!	グランドチャンピオン!	6次压箱宝大战全部取胜
铜杯	一个里程碑	一つの到达点	炼金术等级达到50
铜杯	另一个里程碑	もう一つの到达点	战斗等级达到50
铜杯	回忆的一朵	想い出の一轮	写14个日记
银杯	回忆的花束	想い出の花束	写28个日记
金杯	回忆的花园	想い出の花园	写42个日记

剧情奖杯

令人雀跃的压箱宝大战、初次获胜!、总冠军! ：关于压箱宝大战，比较容易错过第一次比赛。建议玩家在触发完市集事件和玛丽翁、琳卡的事件后在6月至7月之间留在菲尔兹堡，前往黑猫的散步道触发相关事件。参赛物品只要使用流程攻略中提到的那些即可轻松取胜。

瑞吉娜事件相关奖杯

姐姐的心情、工作引退、从事挖掘工作的女性的未来：需要将瑞吉娜的交友值提升到80才能够触发她的全部事件。

薇尔贝尔事件相关奖杯

风之王、魔法师与炼金术士：需要将薇尔贝尔的交友值提升到80以上。挑战风之王的时候需要在她10次行动内将其打倒，否则将无法获得这两个奖杯。

琳卡事件相关奖杯

两个人、接下来是三人行：需要注意的是她的强敌事件，必须在触发强敌事件后与尤里斯一同打倒龙才算完成，否则将无法得到这两个奖杯。要求琳卡交友值超过80且战斗等级超过18。

尤里斯事件相关奖杯

讨伐古龙、回到大伙之处、狩猎人生：要求尤里斯交友值超过35且战斗等级高于36才能触发其相关事件。

奇斯与奥迪莉雅事件相关奖杯

精巧积木、天空支配者、在乐园中、探求真理：也是比较容易错过的奖杯。需要玩家在奇斯加入后完成人类的恶意、另一个摇篮等相关事件后再调合出史拉格发报机。具体请参考流程部分。

妮欧事件相关奖杯

在那之后的姐妹俩：需要在救出妮欧之后带她到四处触发事件，最终在菲尔兹堡的据点触发事件获得。

NPC事件相关奖杯

撒饵喂食、长脚哥哥亚尼、进城、送羊回巢：弗雷多、凯尔、亚尼和塔尼亚的相关事件。弗雷多和凯尔的事件只要多跑跑面包店和白鸦亭即可触发，亚尼和塔尼亚的事件需要多在大地图上找他们触发事件。送羊回巢则需要到3年1月21日后在菲尔兹堡据点触发生日事件后再到白鸦亭即可触发。

旅程的终点

在未救出妹妹或者救出妹妹且不达成其他结局的条件下进入4年4月1日。比较稳妥的做法是在救出妹妹之前直接睡到4年4月1日。

热衷工作的姐姐

完成90个以上的依赖任务并在菲尔兹堡据点触发了相关剧情即可进入此结局。

秘宝猎人

6次压箱宝大战均取得胜利便可进入此结局。

女子会!

完成薇尔贝尔的结局事件，妮欧的病倒事件，梅莉耶塔的糖果事件，娜娜卡的传统保暖织布以及塔尼亚的进城事件后即可进入此结局。

贤者之庵

在完成女子会结局条件的同时完成奇斯的结局事件，并完成90个以上依赖和6次压箱宝大战胜利即可进入此结局。

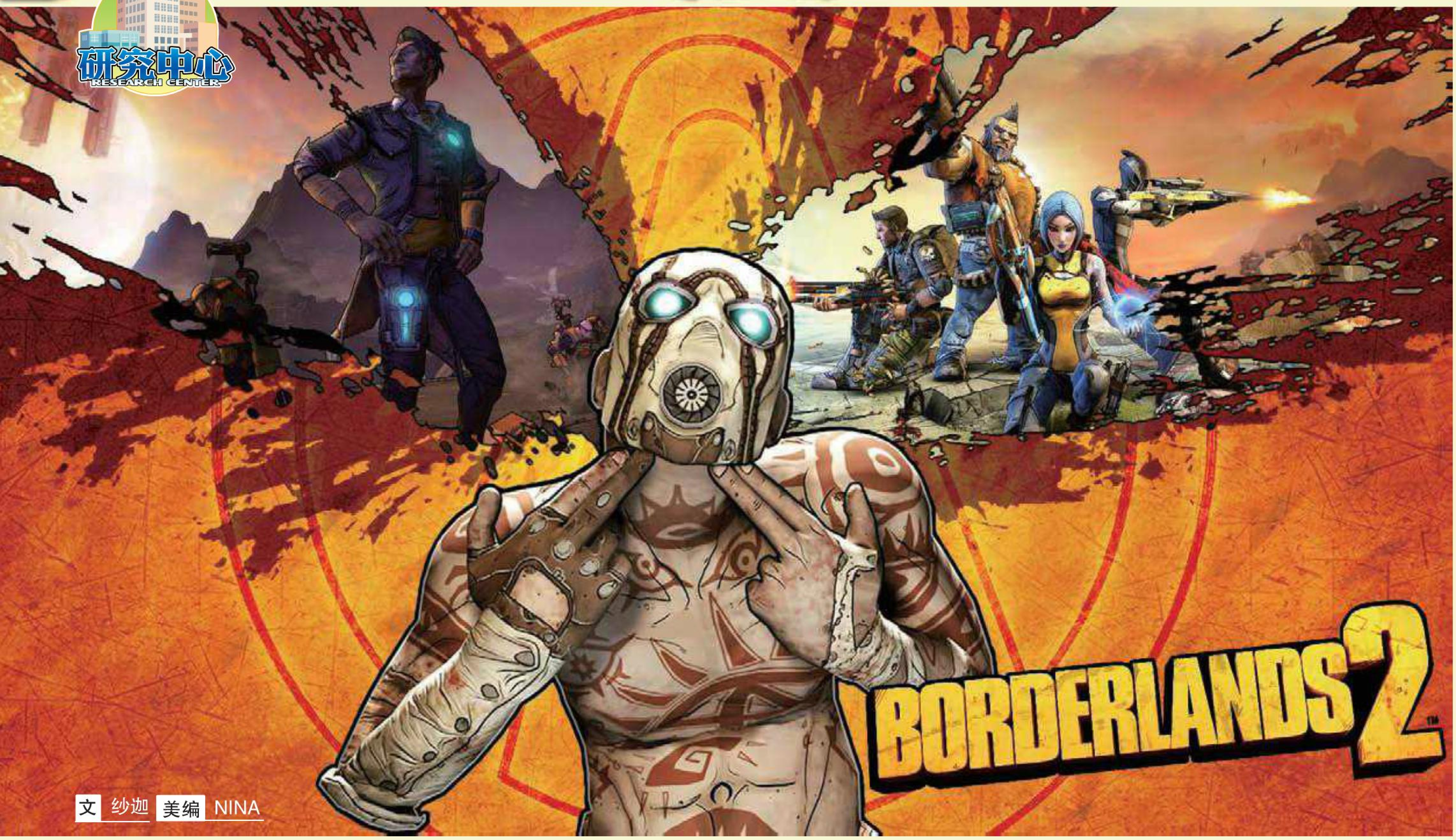
一个里程碑、另一个里程碑

战斗等级和炼金术等级达到50，只需要将每个区域的魔物扫一遍，每种物品调合一次即可达到50级。

日记相关奖杯

完成42篇日记即可。本作中的日记总共有56篇，除了无法同时完成的“日蚀的妮欧”和“日蚀的花”之外其余均可以完成，只要在一周目内完成全部的结局条件，能完成的日记就不止42篇了。





文 纱迦 美编 NINA

虽然游戏发售已经快一个月了，但有鉴于其丰富的内涵，相信能够将游戏完美的人并不算多，本期的研究将会为大家介绍各种实用的内容。不过首先需要说明的是，本作是一个强调联机的游戏，虽然玩单机也能玩到游戏的全部要素，但无论是乐趣还是难度都远奇于联机。有条件的玩家请尽量联网作战。特别是那些超强的装备，靠自己来刷的话实在太花时间了，如果有朋友愿意分享，在很短的时间内就可以拥有一身橙装。

成就/奖杯

上期杂志限于篇幅没有对成就 / 奖杯进行详细说明，本期就会对这个部分进行补充说明。全成就 / 奖杯中最花时间的是全支线任务，不过由于游戏中的支线任务实在太多，为避免把杂志变成《边境之地 2》专刊，只能忍痛割爱了。



边境之地2	2K Games		角色扮演
多机种	Borderlands 2		美版
	2012年9月18日	1~4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：17岁以上

全成就/奖杯列表

编号	成就/奖杯名	获得方法	点数/杯别
0	Borderland Defender Round Two	获得除此之外的全部奖杯	–/白金
1	A Road Less Traveled	完成任务The Road To Sanctuary	20点/铜
2	An Angel's Wish	完成任务Where Angels Fear To Tread	25点/银
3	An Old Flame	完成任务Hunting The Firehawk	20点/铜
4	Bombs Away	完成任务Toil And Trouble	20点/银
5	Can See My House From Here	完成任务Bright Lights, Flying City	20点/铜
6	Cool Story, Bro	打败帅哥杰克	30点/金
7	Dragon Slayer	完成任务Best Minion Ever	20点/铜
8	Farewell, Old Girl	完成任务Wildlife Preservation	20点/铜
9	First One's Free	完成任务My First Gun	10点/铜
10	Got The Band Back Together	完成任务The Once and Future Slab	20点/铜
11	Identity Theft	完成任务The Man Who Would Be Jack	20点/银
12	Knowing Is Half The Battle	完成任务Data Mining	20点/银
13	New In Town	完成任务Plan B	20点/铜
14	No Man Left Behind	完成任务A Dam Fine Rescue	20点/铜
15	Sky's The Limit	完成任务Rising Action	20点/铜
16	Well That Was Easy	完成任务Shoot This Guy in the Face	10点/铜
17	Wilhelm Screamed	完成任务A Train To Catch	10点/铜
18	Better Than Money	在黑市中购买5个道具	15点/铜
19	How Do I Look?	解锁10个自定义外观道具	25点/铜
20	Not Quite Dead	任意角色达到5级	10点/铜
21	Better Than You Were	任意角色达到10级	10点/铜
22	Always Improving	任意角色达到25级	25点/银
23	Capped Out…For Now	任意角色达到50级	50点/银
24	Arctic Explorer	发现Three Horns、Tundra Express、Frostburn Canyon的全部场所	15点/铜
25	Blight Explorer	发现 Eridium Blight、Arid Nexus、Sawtooth Cauldron的全部场所	15点/铜
26	Highlands Explorer	发现The Highlands、Thousand Cuts、Wildlife Exploitation Preserve的全部场所	15点/铜
27	Urban Explorer	发现Sanctuary、Opportunity、Lynchwood的全部场所	15点/铜
28	World Traveler	发现全世界所有的场所	50点/银

©2011 Gearbox Software, LLC. All rights reserved.

编号	成就/奖杯名	获得方法	点数/杯别
29	Bounty Hunter	完成20个支线任务	25点/铜
30	Did It All	完成全部支线任务	40点/银
31	Challenge Accepted	完成所有挑战的1级（职业限定挑战和地区挑战除外）	30点/金
32	Build Buster	在一个Constructor还没有开始建造机器人之前干掉它	20点/铜
33	Cute Loot	干掉一个Chubby系的敌人	15点/铜
34	Definitely An Italian Plumber	干掉Donkey Mong	15点/铜
35	Decked Out	身上的每一个装备栏里都装备着紫色或更高级别的武器	25点/铜
36	Friendship Rules	将你的一名好友从Fight for Your Life!状态下拯救出来	10点/铜
37	Goliath, Meet David	在一个Goliath升级4次之后再将其干掉	15点/铜
38	High-Flying Hurler	投掷Tediore武器干掉一个在空中飞的敌人	10点/铜
39	Phased and Confused	用Maya的相位锁禁锢100个敌人	20点/铜
40	Sabre Rattler	用Axton的军刀炮塔干掉100个敌人	20点/铜
41	So Much Blood!	用Salvador一次性保持枪狂状态90秒	20点/铜
42	Unseen Predator	用Zero一次性保持诡影10秒钟	20点/铜
43	Sugar Daddy	累计给Moxxi一万元小费	10点/铜
44	Token Gesture	用掉25个坏蛋点数	20点/铜
45	Tribute To A Vault Hunter	从Michael Mamaril那里获得一把武器	15点/铜
46	Up High, Down Low	和Claptrap来一次击掌	15点/铜
47	Went Five Rounds	完成任意一个斗技场的5轮比赛	25点/铜
48	Feels Like The First Time	打开Fyrestone汽车站上的宝箱	10点/铜
49	Thresher Thrashed	击败Terramorphous the Invincible	30点/银
50	What does it mean?	看到空中有两道彩虹的奇景	15点/铜

难点解析

30

由于篇幅关系，不能写出全支线的完成的方法，这里透露一下要点。

首先，全支线是可以在一周目中完成的，由于一周目的敌人最高也不会超过33级，所以毫无疑问是在一周目中完成最为省事，至于时机建议是二周目通关之时，那个时候玩家应该处于40级到50级之间，这个程度的话一周目的敌人已经不是你的对手，而你完成任务获得的经验也正好用来升到最后的50级。

游戏中不存在会错过的支线，就算是失败的支线也可以重复做，非常体贴。当你进入别人的主机时，你的任务进度是随房主而定的，不过在这个时候你完成的任务也会被系统记录下来，当你返回自己的进度时这些任务同样处于已完成状态。

24～28

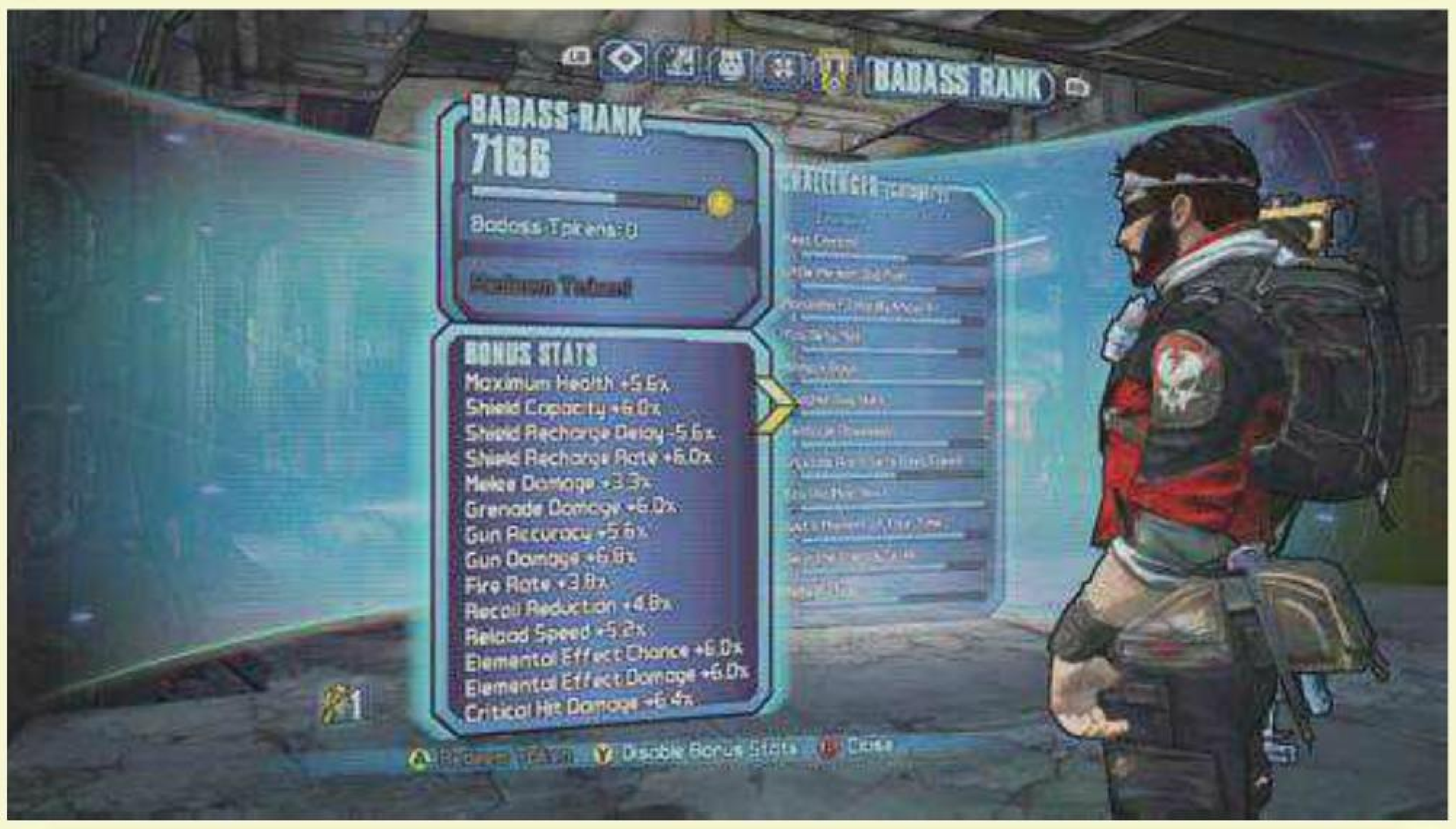


探索相关的成就/奖杯要求玩家发现游戏中所有地区的所有带有名称的区域，并不要求玩家将地图上所有的空白区域找出来，但依个人经验而言大概只有一两处地方不用，所以玩家还是应该以地图探索率100%为目标去努力。另外这部分工作建议是在完成全支线任务后再来进行，因为不少区域都需要在支线任务中才会开启。另外要注意的是并不是所有区域都可以直接传送过去，因此玩家应该仔细搜索每个区域的出口，如果发现有不能传送的地方，就应该走过去探索一下。下面列举一下几个容易错过的地方：

Southern Shelf – Bay：从Southern Shelf进入。
Bloodshot Ramparts：从Bloodshot Stronghold进入。
Friendship Gulag：从The Dust进入。
Farmhouse：从Tundra Express进入。
End of the Line：从Tundra Express进入。
Fink's Slaughterhouse：从The Fridge进入，这个也就是传说中的斗技场。
The Holy Spirits：从The Highlands进入，需要完成指定任务才能打开全部地图。
The Bunker：从Thousand Cuts进入。
Terramorphous's lair：从Thousand Cuts进入，隐藏BOSS沙虫的巢穴。
Ore Chasm：从Eridium Blight进入，传说中的机器人斗技场。

31

全挑战是本作最麻烦的一个成就/奖杯，笔者会在后面专门辟文进行说明。该成就不要求职业限定挑战和地区挑战，也就是全挑战列表中Arid Nexus – Badlands之前的全部内容，除去个别项目外都不算难，但耗时很多是一定的。



33

Chubby系敌人是一种变异体，其特征是比普通的敌人更大，名字前面有Chubby的前缀。Chubby系敌人会随机出现于潘多拉全境，个人推荐是去Caustic Caverns，这里出现Chubby Vakid的几率很高的。另外一个推荐地点是Wildlife Exploration Preserve，这里出现Chubby Stalker的几率也不低。注意Chubby系敌人的强度要远胜于普通版。

34

Donkey Mong也是一种出现几率较低的敌人，他只会出现于Eridium Blight的某一地点，不过好消息是其出现几率与天候无关，也不需要杀其他敌人来引它出现。只要传送到这里，然后开车往下，很快就会来到它所在位置（如图所示）。如果没有见到，就要再次传送过来寻找，这种敌人和爱扔石头的猩猩敌人样子类似。



37

Goliath是一种特殊的敌人，当你爆掉他的头之后，他会陷入狂暴化，在这个状态下他会不分敌我地攻击身边的任何生物。而每当他干掉一定数量的敌人他就会升级，当完成4次升级后他会进化到GOD级别，这个时候你再将其击破就可以拿到这个成就/奖杯。Goliath的出现地点非常多，笔者感觉最佳解除时机是第12章去寻找Slab King的时候。当你进入室内后，前作的狂战士Brick会指挥手下向你进攻，其中就包括了Goliath。玩家只需躲得远远地削减那些在远程偷射的敌人的HP即可，Goliath很快就会进化到最后阶段。

41

Salvador 起码要达到 25 级才能解除该成就。玩家需要走 RAMPAGE 路线，Last Longer、Yippee Ki Yay 技能必须升满，这样玩家在枪狂状态下大概轰杀 20 个敌人就可以达到 90 秒。地点推荐在 Frostburn Canyon，传送过去后往前走几步，然后转身走上山坡，在坡上有大批敌人，再往前几步又有不少蜘蛛，数量绰绰有余。

42

用 Zero 一次性保持诡影 10 秒钟的难度很低，只要有了 Many Must Fall 技能，大概在诡影状态下用近战攻击干 3 个敌人就可以撑到 10 秒了。不过这一技能最快也需要 31 级才能获得，所以耗时反而会比 Salvador 更久。

45

Michael Mamaril 就是在上期杂志的多边共享中介绍过的《边境之地 2》已去世的死忠。他会随机出现于 Sanctuary 的各处，如果你能找到他，他会给你一把武器。在 Sanctuary 飞空之前，他的出现几率是百分之百。而在 Sanctuary 飞起来之后，他只有 10% 的几率出现。

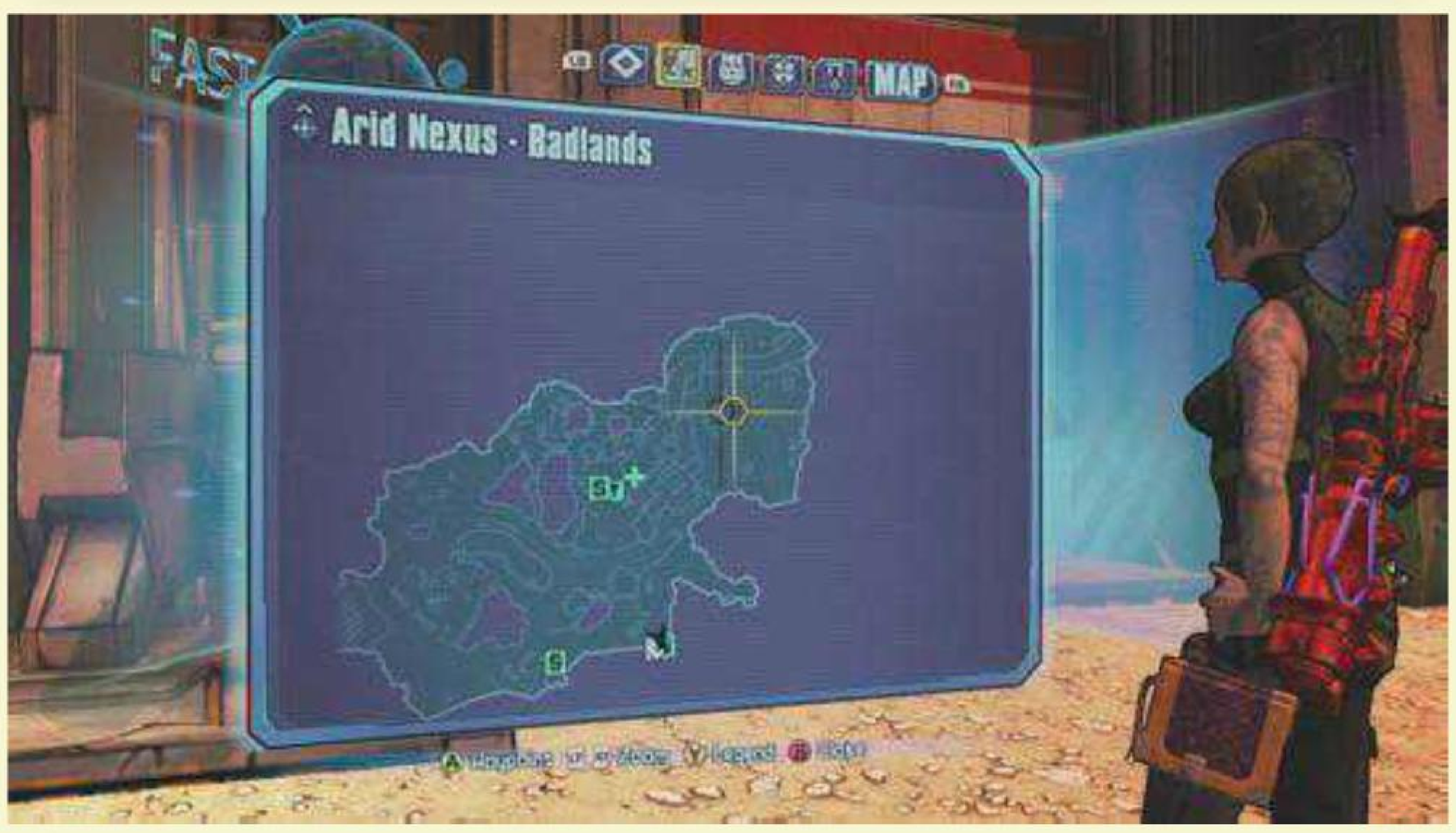
46

在 Sanctuary 和小吵闹（Claptrap）对话时有时会出现 high five 的选项，选择之后小吵闹会高举一只手，这时你只要对着它的手来一次近战攻击，就可以完成击掌了。

48



这是一个向前作致敬的成就/奖杯。目标宝箱的位置正好位于前作玩家的起点附近，只要来到 Arid Nexus – Badlands 的图示地点，跳上平台就会发现这个宝箱了。具体位置可参见配图，在这个地点附近会遇到巨大机器人 Saturn，可籍此作为参考。



49

沙虫（Terramorphous the Invincible）是本作的隐藏 BOSS，对应任务 You.Will.Die.(Seriously)。不用说，其实力自然不弱，当然在拥有神器的玩家面前也不是问题。沙虫的等级超过 50 级，哪怕是一周目的沙虫也是如此，所以如果玩家实力不够就不要浪费时间了。如果实力不济的话，利用多人游戏可以无限复活的战术也可以将其磨死，只不过注意战场上一定要有人留守，不然即使是多人游戏，沙虫的体力也会恢复至全满。

50



只要来到图示地点就会看到两道彩虹的奇景，同时还会有帅哥杰克意义不明的笑声。这个地点需要你从敌人基地所在的山上跳下去，特征是下面有个棚子。



全挑战解说

本作最麻烦的一个成就/奖杯 Challenge Accepted 要求玩家完成所有挑战的 1 级（职业限定挑战和地区挑战除外）。绝大部分挑战在流程中可以正常解除，但也有部分挑战非常考验玩家的耐心和 RP，还有部分挑战需要先将其他挑战完成才会出现，在没有资料的情况下十分恶心。抛开成就/奖杯不谈，通过解除挑战来获得更多的坏蛋点数也是很有必要的。下面就为大家介绍一下 Challenge Accepted 相关的全部 1 级挑战的情报。

Enemies（杀敌类）

挑战名	完成1级的条件
Little Person, Big Pain	干掉10个Midget
Load and Lock	干掉10个Loader
Bully the Bullies	干掉25个Bullymong
Cruising for a Bruising	干掉10个Bruiser
Marauder? I Hardly Know 'Er	干掉20个Marauder
You Dirty Rat	干掉10个Rat
Mama's Boys	干掉50个Psycho
You (No)Mad, Bro?	干掉10个Nomad
Short–Chained	射断一个Nomad Torturer的盾牌上的链条，放出被绑在盾牌上的杂兵
Hurly Burly	将Bullymong扔出来的东西在空中击破，10次
Just a Moment of Your Time...	干掉10个Surveyor
WHY SO MICH HIRT?!	干掉10个Goliaths
Paigineering	干掉10个Hyperion personnel
Constructor Destructor	干掉5个Constructor
Another Bug Hunt	干掉10个Varkid
Tentacle Obsession	干掉10个Thresher
Pest Control	干掉10个Spiderant
Crystals Are a Girl's Best Friend	干掉10个Crystalisk
Pod Pew Pew	在Varkid从虫卵中孵化出来之前干掉它，10次

挑战名	完成1级的条件
Die in the Friendly Skies	干掉10个Buzzard
You're One Ugly Mother...	干掉10个Stalker
Skags to Riches	干掉10个Skag

Elemental（元素类）

挑战名	完成1级的条件
Slag–Licked	累计对进入破碎状态的敌人造成5000点伤害
Boom.	用爆炸伤害干掉20个敌人
Cowering Inferno	让25个敌人进入火焰状态
Say 'Watt' Again	累计造成5000点震荡伤害
Corroderate	累计造成2500点腐蚀伤害
I Just Want to Set the World on Fire	累计造成5000点火焰伤害
Acid Trip	用腐蚀伤害干掉20个敌人

Loot（拾取类）

挑战名	完成1级的条件
Open Pandora's Boxes	打开50个箱子、柜子或其他能打开的东西
The Call of Booty	打开5个宝箱
Nothing Rymes with Orange	拾取或购买1个橙色装备
Purple Reign	拾取或购买2个紫色装备
I Like My Treasure Rare	拾取或购买5个蓝色装备
It's Not Easy Looting Green	拾取或购买20个绿色装备
Another Man's Treasure	拾取或购买50个白色装备
Gun Runner	拾取或购买10个武器

Money and Trading（金钱和交易类）

挑战名	完成1级的条件
Psst, Hey Buddy...	与其他玩家进行1次交易
Whaddaya Buyin'?	用E币购买两个道具
Limited–Time Offer	购买一个限时购买道具
Wholesale	卖掉10个装备
For the Hoard!	手上的现金达到1万元
Dolla Dolla Bills, Y'all	一次性拾取5000元现金

Vehicle（载具类）

挑战名	完成1级的条件
Passive Aggressive	搭顺风车时干掉1个敌人（不能是司机或炮手）
Turret Syndrome	用载具上的武器干掉10个敌人
Blue Sparks	在漂移状态下干掉5个敌人（利用RB/R2可使出漂移）
Hit–and–Fun	直接开车撞死5个敌人
...One Van Leaves	乘坐载具时干掉5辆载具（玩家位置不限）

Health and Recovery（生命和回复类）

文中的拯救和复活均指从 Fighting For Your Life! 中回复，下同。

3 个凭借持续伤害复活的挑战略看运气，玩家需要根据情况来调整武器威力，最佳状态是一枪过去敌人空血且进入异常状态，那就八九不离十了。如果较晚来解这个挑战，推荐去 2.5 周目尝试，不会花太多时间。

挑战名	完成1级的条件
I'll Just Help Myself	5次凭借自力复活
This Is No Time for Lazy!	5次拯救同伴
Badass Bingo	通过干掉1个Badass敌人而复活
Heal Plz	累计回复1000点伤害
Death, Wind, and Fire	凭借火焰带来的持续伤害复活1次
Green Meanie	凭借腐蚀带来的持续伤害复活1次
I'm Back! Shocked?	凭借震荡的持续伤害复活1次





Pistol（手枪类）

Quickdraw 要求的快速举枪是指玩家按住 LT/L1 后马上开枪打死敌人。该挑战只看最后一枪是不是用手枪的快速举枪完成的，至于之前玩家用何种手段削减敌人的 HP 都不受限制。

挑战名	完成1级的条件
Hard Boiled	用手枪复活2次
The Killer	用手枪干掉25个敌人
Deadeye	用手枪打出25次会心一击
Quickdraw	用快速举枪以手枪干掉10个敌人
Pistolero	用手枪的会心一击干掉10个敌人

SMG（微冲类）

挑战名	完成1级的条件
Hail of Bullets	用微冲干掉25个敌人
Constructive Criticism	用微冲打出25次会心一击
More Like Submachine FUN	用微冲复活2次
High Rate of Ire	用微冲的会心一击干掉10个敌人

Assault Rifle（突击步枪类）

挑战名	完成1级的条件
Aggravated Assault	用突击步枪干掉25个敌人
From My Cold, Dead Hands	用突击步枪复活5次
This is My Rifle...	用突击步枪打出25次会心一击
...This is My Gun	用突击步枪的会心一击干掉10个敌人
Crouching Tiger, Hidden Assault Rifle	以蹲姿用突击步枪干掉25个敌人

Shotgun（霰弹枪类）

Open Wide! 是全挑战中最花时间的一项。干掉 750 个敌人其实是 5 级的要求，但问题在于如果 Open Wide! 不完成 5 级，就不会出现 Shotgun Sniper 这个挑战。注意 Open Wide! 对距离的要求非常严格，几乎是得贴着敌人开火才算，所以非常耗时。

挑战名	完成1级的条件
Faceful of Buckshot	用霰弹枪打出50次会心一击
Shotgun!	用霰弹枪干掉25个敌人
Lock, Stock, and ...	用霰弹枪复活2次
Shotgun Surgeon	用霰弹枪的会心一击干掉10个敌人
Open Wide!	用霰弹枪在近距离干掉750个敌人
Shotgun Sniper	用霰弹枪在远距离干掉10个敌人

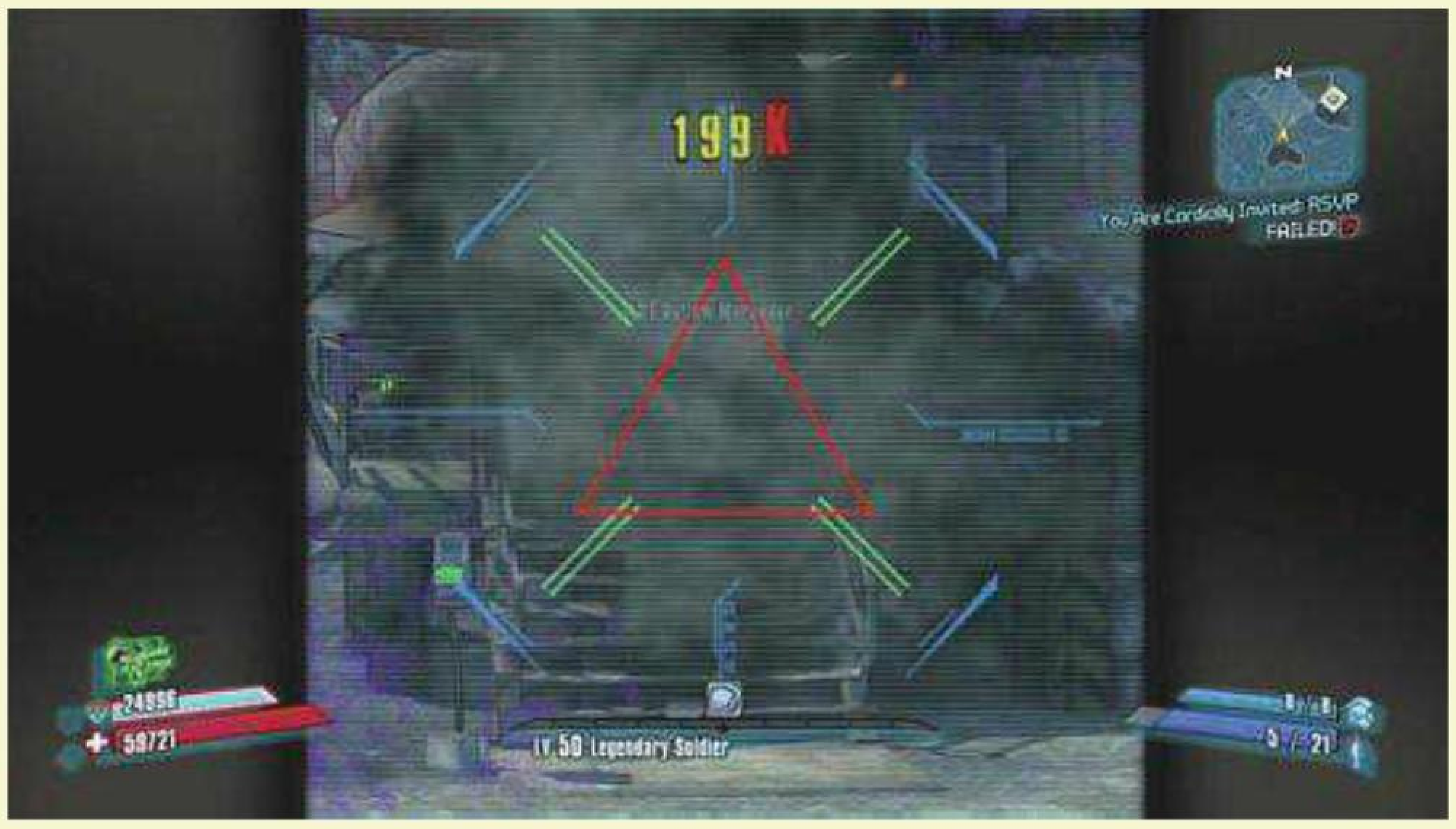
Sniper Rifle（狙击枪类）

No Scope, No Problem 也是一个隐藏挑战，你需要将 Surprise! 的 1 级完成后才能解锁它，不过这个难度可比霰弹枪那个简单太多了……

挑战名	完成1级的条件
Longshot	用狙击枪干掉20个敌人
Longshot Headshot	用狙击枪打出25次会心一击
Leaf on the Second Wind	用狙击枪复活2次
Eviscerated	用狙击枪一枪干掉满血带盾的敌人，5次
No Scope, No Problem	用狙击枪不开镜干掉5个敌人
Snipe Hunting	用狙击枪的会心一击干掉10个敌人
Surprise!	用狙击枪在敌人没有察觉的情况下干掉5个敌人

Rocket Launcher（火箭筒类）

Splish Splash 也是一个比较耗时的挑战，它的要求和 Catech-a-Rocket 正好相反。200 个是 5 级的要求，不过必须完成 Splish Splash 的 5 级挑战才能解锁 Catech-a-Rocket。但相比霰弹枪来说这个无疑要简单不少，因为火箭筒范围够大，而且又不要求距离。



挑战名	完成1级的条件
Rocket and Roll	用火箭筒干掉10个敌人
Gone with the Second Wind	用火箭筒复活2次
Sky Rockets in Flight...	用火箭筒从远距离干掉25个敌人
Shield Basher	用1发火箭筒干掉满血带盾的敌人，5次
Splish Splash	用火箭筒的溅伤干掉200个敌人
Catech-a-Rocket	用火箭筒直接命中并干掉5个敌人

Melee（近战类）

完成 Fisticuffs! 会解锁 A Squall of Violence。带刃的武器除了可以实际观察外形之外，还可以从是否具备 +50% 近战威力这一点来判断。

挑战名	完成1级的条件
Fisticuffs!	用近战攻击干掉25个敌人
A Squall of Violence	用带刃的武器的近战攻击干掉20个敌人

Grenades（手雷类）

挑战名	完成1级的条件
Woah, Black Betty	用弹跳手雷（DAHL出品，介绍中有Bounce）干掉10个敌人
Health Vampire	用吸血手雷（Maliwan出品，介绍中有Steal Health）干掉10个敌人
Pull the Pin	用手雷干掉10个敌人
Chemical Sprayer	用范围效果手雷（介绍中有Area of）干掉10个敌人
EXPLOOOOOSIONS!	用分裂手雷（Bandit/Torgue出品，介绍中有Child）干掉10个敌人
Singled Out	用奇点手雷（Hyperion出品，介绍中有Pull）干掉10个敌人

Shields（护盾类）

挑战名	完成1级的条件
Ammo Eater	用特定护盾吸收20发子弹（Vladof出品，介绍中有Absorption）
Roid Rage	用特定护盾附加的效果配合近战攻击干掉5个敌人（名字中包含Maylay，满值耗光时发动）
Game of Thorns	用特定护盾的反弹效果干掉5个敌人（Torgue出品，介绍中有Spike）
Amp It Up	用特定护盾附加的子弹伤害干掉5个敌人（Hyperion出品，介绍中有AMP）
Super Novas	用特定护盾的Nova Burst干掉5个敌人（Torgue/Maliwan出品，介绍中有Nova，满值耗光时发动）

General Combat（常规战斗类）

挑战名	完成1级的条件
Knee-Deep in Brass	发射1000发子弹
Afternoon Delight	游戏时间一天内（约33分钟）干掉50个敌人
...To Pay the Bills	用职业技能干掉20个敌人
Critical Acclaim	用会心一击干掉20个敌人
...I got to Boogie	在游戏的夜间干掉10个敌人

挑战名	完成1级的条件
Boomerbang	用Tediore武器上弹时的特殊效果干掉5个敌人
Gun Slinger	用Tediore武器上弹时的特殊效果造成5000点伤害
Not Full of Monkeys	用火药桶（属性不限）干掉10个敌人

Misc（杂项）



JEEEEENKINSSSSSS!!! 是所有挑战中最考验玩家 RP 的一个。Jimmy Jenkins 是一种宝箱怪，顾名思义，当你打开任何可以打开的物体时，都有几率出现宝箱怪，只不过宝箱怪也有很多种，最麻烦的一个就是 Jimmy Jenkins。这里介绍两种方法，具体如何就得看玩家的运气喽！顺带一提的是笔者的记录是 60 次多，但也有人（比如 X 克）只花了两次……

第一种方法同时也是最推荐的，那就是去做支线任务 Doctor's Orders。在这个任务里，你得到 Wildlife Exploitation Preserve 收集 4 个目标。其中有一个目标位于一个房间的纸箱子里，你可以清楚地看到目标发出的蓝光，同时这一排一共有 4 个纸箱。这 4 个纸箱出现宝箱怪的几率非常高，每次最少也有两个，大部分时候至少有三个。切记不可拿走任务目标，否则几率会大大降低。另外要注意开纸箱的速度不能过快，最好先清空周围的敌人，否则会降低宝箱怪出现的几率。玩家可以一路狂奔到这里（见上图），打开 4 个纸箱，如果没有遇到就直接 SAVE AND QUIT，然后再 CONTINUE，这样会回到 Wildlife Exploitation Preserve 的起点，如此反复即可。个人认为这个办法应该是最快的，毕竟别的地方就连遇到宝箱怪都比较困难，更别提最稀罕的 Jimmy Jenkins 了。

如果你不幸已经完成了这个任务，或者是错手拿走了任务目标，那么你就得尝试第二种办法，那就是去 Opportunity。已确认这个区域的特定箱子也会出现 Jimmy Jenkins，玩家可以沿着左边开始搜索，如果找不到就退出再来。这个办法是万不得已时的补救方法，笔者依然建议还是采用第一种方法。

顺带一提的是，Jimmy Jenkins 是一只蓝色的机器人。（见下图）



挑战名	完成1级的条件
JEEEEENKINSSSSSS!!!	找到并干掉Jimmy Jenkins
Sidejacked	完成5个支线任务
Compl33tionist	完成10个支线任务的附加目标
Haters Gonna Hate	赢得1次对战
Yo Dawg I Herd You Like Challenges	完成5个挑战

实用心得篇

对于大部分玩家来说，成就/奖杯只是附属，玩得开心最重要。所以呢，研究方面自然也不能全是成就/奖杯相关的内容，下面就为大家介绍一些实用心得。再次建议各位玩家有条件的话尽量联机作战，这样会让游戏难度大幅降低。

最强组合

本作的终极目标之一就是刷出神兵利器。据说国外黑客分析了PC版的数据，发现橙装（也就是品质最高的传奇装备）的出现几率大约是千分之一，可见条件还是相当苛刻的。不过本作的一大好处就是可以复制装备，所以虽然掉率比较恐怖，但全球几百万人一起努力，效果就是不一样。如果你能找人要到这些神兵利器，那就简单很多了。不过考虑到还是有些玩家只能单机作战，这里就为大家介绍一下真正的拿法。

本作的最强组合当属The Bee护盾加Conference Call霰弹枪的搭配。The Bee护盾的效果是护盾全满时每一发子弹都附加额外的伤害，另外回盾速度超快。50级的The Bee护盾大约能附加5万左右的伤害，配合可以同时打出多发子弹的霰弹枪，效果极其逆天。而Conference Call霰弹枪虽然每枪只带5发子弹，远比后期动辄带十六七发的霰弹枪弱，但其优势在于能以极快的速度连发，而且弹匣够大。这两个玩意儿的组合毫无疑问是目前游戏中最强的，即使是隐藏BOSS沙虫也撑不了几秒钟。

The Bee护盾的拿法是干掉This Just In任务的BOSS：Hunter Hellquist。当你完成这个任务之后，依然可以在Arid Nexus – Boneyard原任务点反复刷这个BOSS。由于任务所在的广播台离传送点很近，可以刷完立刻退出，效率很高。

Conference Call霰弹枪则是从最终BOSS：The Warrior身上获得的，出现几率很低。觉得有难度的人可以先打一周目的最终BOSS，虽然一周目只会掉落30级的版本，但和50级的版本相比也只是基础攻击力只有1/10，其高速多发的性能没有改变，所以配合The Bee护盾的效果也不会差到哪里去。



快速升级

如何才能快速升级？最好的办法当然是用高等级带低等级。本作的一大特点是只要双方在同一地图内，不管相隔多远，任意一方打死敌人拿到的经验值都是共享的，只不过具体数值是根据敌我双方等级差来决定的。利用这一点，快速升级是比较容易的。不过由于本作联机仅限与自己等级差不多的人，所以这种方法一定要和朋友联机才能实现。

反复刷最终BOSS就是一个不错的快速升级法，通关之后只要你再次回到最终BOSS出现的地点就可以无限挑战它，打死之后只需就地退出存档即可，读档之后又会出现在该区域，同时最终BOSS也会刷新。对于1级的玩家来说，打死一只最终BOSS约可以拿到17000点左右的经验值，重复三次就能升到约13级。根据带刷的人的实力，可以选择刷一周目或二周目的最终BOSS。直接刷二周目的话不仅会有更好的掉落，而且经验值也会高出1/3左右，但如果装备不够好、刷起来太慢的话，那还是一周目比较省心。



不过最快的升级办法还是去做支线任务You Are Cordially Invited:RSVP。这个任务是Tundra Express的炸弹萝莉给的，你需要将一个名叫Flesh-Stick的杂兵引过来，如果你把他打死的话就算任务失败。在2.5周目时这个杂兵的经验有数千之多，而且妙就妙在任务在失败后可以反复接，由此派生出非常强力的练级方法。具体操作为由2.5周目的玩家开这个任务，然后想练级的玩家留在萝莉身边。打死这家伙之后就立刻重新申请任务，则这家伙马上又会重生。配合得当的话大概1分钟杀十几次都不在话下，大概1个小时就能升满级。不过从实际情况来看刷新速度不能太快，否则有可能导致目标不再重生。这个时候你就需要保存退出，之后再来。

快速赚E币

E币的特征是多人合作时，一人拾取，全队拥有，所以绝对是联机时比较方便。最好的赚E币方法就是联机打最终BOSS或隐藏BOSS沙虫，这两个BOSS被打死之后都会掉落至少十几点的E币。如果没有这个条件或实力，最好的办法就是组队去Moxxi的酒吧抽奖，最高一次能抽到近20点E币。

真隐藏BOSS

沙虫是大家都知道的隐藏BOSS，不过事实上游戏里还有另一个隐藏BOSS。地点是Caustic Caverns和Tundra Express，这两个地图有大量的苍蝇状敌人Badass Varkid。2.5周目的时候这些敌人都是50级，如果你留下一只不打，很快就会进化为Super Badass Varkid，同理之后还会二次进化为Ultimate Badass Varkid。这个时候让Ultimate Badass Varkid去攻击其他敌人，就有几率进化为最大最强的Vermivorous the Invincible。

比较麻烦的是最后一次进化具有随机性，并不是说每次都能成功，装备击败沙虫后掉落的传奇装备Blood of Terramorphous可以提高其进化的几率。而且二次进化后这个敌人就已经拥有非常强的实力了，所以肯定需要联机才行。不过如此麻烦的BOSS打完之后也有很好的奖励，那就是最好的职业插件，效果极其强力且拥有隐藏属性。不过这个插件的掉落几率也很低……



www.dooland.com

文 华尔兹 美编 anubis

NBA 2K13		2K SPORTS	体育
多机种	NBA 2K13		美版
	2012年10月2日	多人在线	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄；6岁以上

时隔一年,《2K13》终于在万众期盼下如约而至。经过去年停摆闹剧后，不知今年 NBA 赛场上会上演哪些有趣或者传奇的一幕。有不少人说“《2K》系列”每逢单数年都是比较成功的作品,比如《2K9》要强于《2K10》,《2K11》要强于《2K12》这样的说法，从目前来看《2K13》的整体表现算是相当完善的，针对《12》突破效率太低的问题，大大增强了运球能力和突破能力，使得本作更加完美。

操作详解 NBA2K13

基本操作

本作最大的变化其实就是将以往的投篮摇杆直接换成了运球，这也使得原本喜欢用摇杆去投篮的玩家有些不适应。当然，除去适应度这一方面，本作的操作改进还是挺成功的，右摇杆切换运球动作变化非常丰富，是突破进攻和急停跳投的必要手段之一。此外进攻时跳步变成了 B（○）键，假传则是直接按两下 A（×）。

X360/PS3	进攻作用	防守作用
左摇杆/左摇杆	球员移动	球员移动
右摇杆/右摇杆	运球	双手高举、冲撞、恶意犯规（+冲刺）
按下右摇杆/按下右摇杆	无	恶意犯规
LT/L2	按住为切换右摇杆投篮	锁定防守（Intense D）
RT/R2	冲刺	冲刺
LB/L1	呼叫掩护	包夹
RB/R1	指定传球	指定球员切换
A/×	传球	切换离自己最近的防守球员
B/○	垫步	制造进攻犯规
X/□	投篮	抄截
Y/△	背身	封盖、篮板球
↑/↑	查看球员招牌技巧	查看球员招牌技巧
→/→	快捷战术	即时防守方式
←/←	即时进攻策略	即时防守策略
↓/↓	即时换人	即时换人
BACK/SELECT	暂停	故意犯规
START/START	菜单	菜单

进阶进攻



本作在传切和空中作业上进行了大的改动，组合按键进行了更改。传切球的用法基本没变，可以多利用传切后的空接来欺负新手玩家，而本作空中接力的使用度有点削弱，但成功后的表现更加暴力、喧哗。仍然推荐在快攻中或者配合战术使用。新增的砸板补篮动作也是极其花哨的打法，除了快攻以外，其他情况基本用处不大。不少新手玩家不用挡拆配合，实际上是相当吃亏的，由于本作传球方面比《2K12》要加强不少，挡切配合再次提高了作用。根据按键长短来使用传切战术对付喜欢人盯人防守的玩家是不错的办法。

动作	指令
战术	轻按LB（L1）后选择对应位置的球员以及相应的战术
球员切入	轻按LB(L1)后选择对应位置的球员，推右摇杆选择切入路线。
掩护	按住LB(L1)（通过按住时间的长短来选择挡切、挡拆或者空切）
击地传球	LT+A(L1+×)
假传	连按两下A（×）
空中接力	X+A（□+×）
砸板投篮	X+A（□+×）（一定距离面对篮板的情况下）
传切战术	A+B（×+○）
补篮、上篮	RT+X（R2+□）
任意传球	按住RB（R1）指定方向推右摇杆



游戏全成就大约需要 30 小时左右

进阶投篮

众所周知，《2K12》非常讲究远投的效率，这也使得前作中的满场联防战术被限制的比较大。本作虽然加强了突破，但其实在远投方面并没有明显的削弱，不过 3 分球命中率下降以及空位跳投的补防速度加快一定程度上限制了“跑跑投”（利用加速跑位出空挡后直接跳投）以及撤步跳投的打法。虽然投篮的姿势颇多，但是以我个人的观点来说还是推荐以普通跳投的方式进球最为稳定。由于补防及时，本作跑出空挡的机会其实很少，建议可以用运球拉出空挡来实现跳投。还有一点需要注意的是本作最后时刻的压哨球相比平时出手速度要快不少。垫步变向投篮是不错的方式，按 B（○）之后任意方向推动左摇杆可以做出不同方向的垫步，一定程度可晃开对手制造空隙投篮，不过注意这个动作是以垫步为基础，所以不能再次开始运球。

动作	摇杆投篮	按键投篮
跳投	LT（L2）+右摇杆	X（□）
假投	LT（L2）+轻按右摇杆	轻按X（□）
后仰跳投	面对篮筐反方向波动左摇杆+X。	按住LT左摇杆向篮筐反方向波动左摇杆 加右摇杆，
站立跑投	LT（L2）+右摇杆推篮框反方向	RT+X（R2+□）
一次运球后投篮	LT（L2）+右摇杆推左/右后方向连推两下	轻按B（○）（左摇杆选择跳跃方向，之后按住X（□））
跑投	LT（L2）+右摇杆推篮框反方向	X（□）+左摇杆推篮框反方向
急停跳投	跑动后LT（L2）+右摇杆	跑动后X（□）
退步跳投	LT（L2）+右摇杆推篮框反方向两次	B（○）+左摇杆推篮框反方向，按住X（□）
前冲跳投	LT（L2）+右摇杆推篮框方向两次	B（○）+左摇杆推篮框方向，按住X（□）
撤步跳投	LT(L2)+右摇杆往篮筐反方向推右摇杆两次。	B（○）+左摇杆往篮筐反方向X（□）。
拉回跳投	LT（L2)+右摇杆往移动反方向推右摇杆两次。	B（○）+左摇杆往移动反方向X（□）。
转身跳投	LT（L2）+右摇杆顺时针一圈	连续按两下B（○），然后按住X（□）
半转身跳投	LT（L2）+右摇杆逆时针一圈	无





©2012 2K Sports

上篮

以下动作都是在跑动中接近篮框下后做出的上篮动作。本作对突破上篮的效率略有增强，其中欧洲步是比较实用的技巧，在快攻中形成一对一的情况下非常好用。而转身上篮依然可以配合梦幻舞步来实施强制突入内线的进攻技巧，大个球员上篮前的转身时机用好了几乎是BUG一般的存在。这点虽然在面对联防时与前作相比略有下滑，但依然是不妨一用的简单突破手段。

动作	摇杆投篮	按键投篮
普通上篮	跑动中接近篮下LT+右摇杆（右摇杆的方向决定不同的动作）	X（□）+左摇杆（左摇杆方向决定上篮动作）
切入变向上篮	LT（L2）+任意方向轻推右摇杆，之后快速向反方向推。	连续按两下X（□）
欧洲步上篮	LT（L2）+任意方向连按两下右摇杆	轻按B（左摇杆选择跳步方向），之后按住X
转身上篮	LT（L2）+右摇杆一圈	连按两下B（○），之后按住X（□）
抛投上篮	LT（L2）+右摇杆推身后方向	左摇杆拉身后方向+X（□）
反手上篮	LT（L2）+右摇杆推底线方向	X（□）+左摇杆推底线方向



扣篮

由于加强了突破，扣篮的破坏力再次得到加强，本作的扣篮动作更多更花哨，不过在本作中经常出现扣飞的情况。如果能力中有隔人暴扣这一能力，基本只要放出足够的距离，利用助跑便可直接扣篮成功并造成犯规，比如格里芬、勒布朗、伊戈达拉这些角色不妨多让。转扣比起前作可以说是又被削弱了一点，需要到指定距离才能转扣成功，建议还是先转入禁区，视情况选择上篮或者扣篮。

动作	摇杆投篮	按键投篮
扣篮	LT+RT+右摇杆推任意方向（右摇杆方向决定扣篮动作）	RT+X（R2+□）
背身扣篮	LT+RT+右摇杆推球员身后方向	RT（R2）+左摇杆推球员身后方向+X（□）
转身扣篮	LT+RT+右摇杆一圈	RT（R2）+连按两下B（○），按住X（□）

三重威胁

三重威胁是指球员接到球后还没有运球，会做出的突破、投篮、以及传球的三种威胁情况。操作与前作相比略有变化，在



出刺探步时，接到球后双手持球时左右拨动右摇杆，不同的方向对应不同的脚位。拉身后方向为开始运球。刺探步的虚晃有多种情况，向支撑脚方向出试探步后的左右任意一方运球突破，向另一只脚出试探步后的左右运球突破，向支撑脚方向试探步后再向反方向突破的背转身动作，以及直接按Y（△）的背身护球。刺探步除了用来做突破开始的前奏外，还可以拉出一小段身为来制造跳投动作，防守的一方要注意手控上前补位。

动作	操作
刺探步	右摇杆推左、右
转身突破	右摇杆旋转一圈
开始运球	右摇杆推篮框反方向

运球

之所以说本作的突破非常厉害，主要是体现在这次运球的大幅加强上，一个合理多变的运球动作不仅可以甩开对手直奔篮下，甚至可以直接把对手晃倒。本作的运球随机性比较强，根据球员当时不同的站位以及球的持球方向，所作出的动作都会有很大程度上的不同。平时推荐以反拉变向为主，很容易晃出空挡来切入暴扣。所以本作中大部分玩家不敢使用最为保险的人盯人防守，拉开单打的话太容易被对方突入了。

动作	操作
小碎步	右摇杆往篮框方向推
运球急停	向持球手方向推右摇杆
背后运球	向身后方向推右摇杆
CROSS OVER	先向持球手方向推右摇杆之后快速向非持球手方向推右摇杆
胯下变向	向非持球手一方推右摇杆
连续变向	向非持球手一方推右摇杆之后右摇杆迅速向反方向推
单手内外控球	往持球手方向连推两下右摇杆
转身	右摇杆顺时针旋转一圈
交叉转身	右摇杆向非持球手方向旋转半圈
交叉半转身	从非持球手方向旋转摇杆半圈 再向任意方向旋转半圈。
运球退步	左摇杆迅速推篮框反方向

无球跑动

真正打过球的玩家都知道，球场上大多数时间其实是在非持球状态下的无球跑位，在紧密的防守下如何成功甩开对手拿到球是非常重要的。在游戏中我们无球跑动大多还是发生在MP模式下，成功做出几个要位动作后，电脑会第一时间将球传到玩家手中，这一点还是很人性化的。无求跑位中比较实用的是站立双重假动作这种，成功跑后，无论空位是否明显，队友都会尽量将球传给玩家。而转身切入这些内线球员的技巧，在实战中其实作用并不是很大。



动作	操作
挡拆	走到欲挡对方球员面前按B（○）
虚晃	向球员左右任意方向推右摇杆
站立双重假动作	向球员左、右任意方向推右摇杆，之后马上向相反方向推。
假动作跑位	向球员左、右任意方向推右摇杆，之后马上向相反方向推（按住）。
转身跑位	右摇杆旋转一圈后朝任意方向跑位
小碎步跑位	拨右摇杆两次后跑位
假碎步切入	跑动中任意方向轻推右摇杆，是一个扰乱对手的变速动作。
切球假动作	跑动中向左、右任意方向推右摇杆，之后迅速向反方向推。
转身切入	跑动中旋转右摇杆一圈

背打动作

背打和前作一样是以按Y（△）键进入背打状态，不过操作会有一些比较细微的变化。背打情况下最为实用的仍然是快速转身切入，非运球状态下会比运球状态下成功率高一些。靠打虽然动作多，但其实大多比较鸡肋，建议多用假动作把对手晃起来，不然只推荐安东尼、科比这种靠打后直接后仰跳投。而前作中对付人盯人时候的接球背打转身这次更改了操作，但使用度依然不减，甚至由于大个球员丢球率下降导致实用度更高。

初始动作		
原地站立动作	运球后动作	操作
靠打单吃	靠打单吃	任意方向推左摇杆
开始运球	往篮框方向背身运球一次	往篮框方向推轻按左摇杆
开始运球	往罚球区横向运球一次	往罚球区轻按左摇杆
开始运球	往底线横向运球一次	往底线方向轻按左摇杆
开始运球	往篮框反方向运球一次	往反方向轻按左摇杆

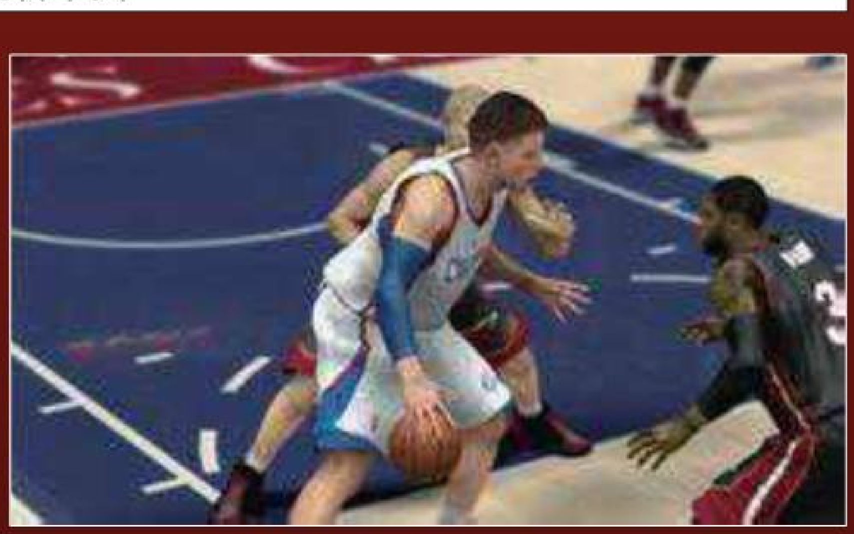
追加Y指令		
原地站立动作	运球后动作	操作
内侧正面防守	运球脱离	Y（△）
内侧正面防守	正面突破上篮	左摇杆推篮框方向+Y（△）
内侧正面防守	正面突破进入罚球区	左摇杆推罚球区方向+Y（△）
内侧正面防守	正面突破切入底线	左摇杆推底线方向+Y（△）
外侧正面防守	快速运球脱离	左摇杆推身后方向+Y（△）

追加右摇杆指令		
原地站立动作	运球后动作	操作
后压	晃肩假动作	右摇杆推篮框方向
晃肩	突破假动作	右摇杆推罚球区方向
晃肩	转身假动作	右摇杆推底线方向
制造距离	突破假动作	右摇杆推身后方向
弧线切入	弧线切入	右摇杆朝禁区方向旋转半圈
转身	转身	右摇杆朝底线旋转半圈

追加RT指令		
原地站立动作	运球后动作	操作
硬挤	硬挤	RT（R2）+左摇杆推篮框方向
突破进入罚球区	突破进入罚球区	RT（R2）+左摇杆推罚球区方向
突破切入底线	突破切入底线	RT（R2）左摇杆推底线方向
背打转换运球	背打转换运球	RT（R2）+左摇杆推身后方向

投篮动作	
动作	指令
往左/右勾手	LT（L2）+右摇杆推↗或者↖（对应两侧方向）
投篮	LT（L2）+右摇杆推左右方向
晃动投篮	LT（L2）+右摇杆轻推左/右其中一边，之后迅速推向另外一边
后撤步跳投	LT（L2）+右摇杆轻推左/右其中一边，之后迅速推向相同一边
突破运球扯步投篮	LT（L2）+右摇杆向禁区旋转半圈
转身向后跨步投篮	LT（L2）+右摇杆向底线旋转半圈





实用技术 攻略透解

新增系统，招牌能力详细说明

NBA2K13

本作招牌能力这个系统看似很骇人，其实不少内容只是把之前隐藏在球员数值中的能力明朗化，大多数技能并不会变成 RPG 游戏那样的模式化或者影响平衡性。每个球员最多 5 种招牌技能可以装备，玩家在 MP 模式中可以购买这些技能，不过需要注意的是除了价格外，不少技能需要玩家的某项能力到达某个数值后才能购买，比如“场上教练”这个技能就必须拥有 99 数值的情绪才能购买。

其中 Floor General（控球主将）、Finisher（终结者）、Posterizer（隔人扣篮）等都是非常厉害的必备进攻技巧，建议早日学会。而喜欢跳投的玩家建议去学习 Spot Up Shooter（定点投篮高手）、Deadeye（神射手）、Shot Creator（运球投篮高手）这些技巧。其他则可以根据玩家的需要以及适合的打法来适当的搭配。

进攻相关

Posterizer 隔人扣篮大师

在禁区有对方球员的情况下无视防守直接暴扣

发动条件之一是对方篮下站着防守队员

发动条件之二是球员的体力值必须要在 80 以上

完成暴扣后会有一个暂时的体能上升。

Highlight Film 精华影片

球员拥有这项能力后会发动惊人的专属扣篮表演

发动条件为体力值在 80 以上

成功后所有队友会暂时性提升体能。



Finisher 终结者

拥有该技能的球员在上篮或者扣篮时会有更高的效率来完成。

在该球员与对方球员空中发生肢体碰撞后，会降低 30% 的影响。

这项技能有很好的打出 2+1 的机会。

Acrobat 空中魔术师

拥有这项能力的球员即便更换投篮动作也不会影响命中率。普通球员如果在空中更换投篮动作会影响命中率，拥有这项能力的球员可以把惩罚降低 40%，而使用垫步，转身以及欧洲步上篮的时候，会增加 15% 的命中率。

Spot Up Shooter 定点跳球射手

拥有该技能的都是联盟内知名的定点投手，游戏中跳投投篮出手时机的把握直接影响到命中率的高低。而拥有这项能力的球员即使出手时机有所偏差，也会有 30% 的补正。

发动该技能的条件为离篮筐有 12—28 英尺的距离定点站位发动，但不能靠打。



Shot Creator 运球投篮高手

拥有该项技能的球员如果可以创造出足够的投篮空间（空位），会有更高的命中率加成。

发动该技能必须与你的防守者之间有足够空间。必须确保“从贴近到拉开”这一过程。

拉开空间前，必须保证对手在自己的 7 尺范围之内。

拉开距离后的出手时间必须在 2 秒内

半场进攻才能使用，快攻反击是不行的。离篮筐的距离不能远于 33 英尺。

对手使用贴身紧逼时无效。

满足以上条件后，在对方的施压影响下，会有 100% 的命中率加成。

Deadeye 神射手

拥有该能力的球员对防守者施压的能力影响效果较小。

防守者会对投篮出手前后的干扰决定最终命中率结果。而投手拥有该技能会将这种技能的影响降至最小。

发动条件则是不能被对方紧逼。

Corner Specialist 底脚 3 分专家

专门为底角 3 分球高手准备的技巧。

拥有这个技能的球员需要满足以下条件方可发动，满足后可以增加 5% 的命中率。

1：必须拥有良好的站位站稳。

2：在投篮时有足够的出手空间。

3：必须在两秒内完成投篮。

Post Proficiency 低位精通

拥有这项技能的球员将是非常棒的低位靠打球员。

防守者吃假动作的几率将增加 50%，背打下的各种投篮方式命中率将提高 5%。

条件为必须在 17 英尺内出手。

离开靠打状态仍有 0.5 秒的时间发动技能。

Ankle Breaker 脚踝终结者

在单打虚晃时，拥有该技能的球员更容易将防守者晃倒（AI 的脚踝终结者）。

这项技能可以使防守者被晃倒以及防守失位的几率增加 30%。

Post Playmaker 禁区战术师

拥有该技能的球员擅长靠打内线时将球较为准确的传给外线的队友，算是策应的一种。

传球后，接球者 2 分球命中率会提高 10%，3 分球则会提高 4%。

TIPS 游戏目前的BUG主要集中在比赛过程中看不到记分牌（我遇到过），DLC拿不到成就的BUG，还有就是网战后的数据及时回放好多是看不了的，期待日后改进。

Dimer
十分美

为一流传球手准备的技能，拥有这项技能的球员将能更为准确的利用传球来打开场上局面。

当拥有该技能的球员将球传给空位队友时（背身无效），该技能便会发动。

传球后，接球者的 2 分球命中率会提高 10%，三分球则可以提高 4%（这都是以前就藏着的数值）。

Break Starter
快攻启动者

这项技能源自发动快攻时，球员精准的长传能力。

发动条件为必须将篮板球抢下后 3 秒内传球。

长传根据距离判断，仍有较高的风险传失误。

抢篮板后满足以上条件，其长传会减少 50% 的影响。



Alley-Ooper
空接发起者

这项技能源自擅长传出空中接力的传球手。

传球者在空中作业中扮演着至关重要的角色，直接影响最终的传球效果。

拥有这项技能的球员将有更高的几率帮助接球者完成空中接力。

Brick Wall
掩护高手

对方会受限于拥有这项技能球员的人墙屏障中，这项技能让球员的挡拆难以被逾越。（说白了就是档拆高手）

防守者会时常因为与这些人发生碰撞而倒地。

Floor General
控球主将

该能力源自球队发动进攻的领导者。

当拥有该能力的球员控球时，全队进攻能力都会有 2 个属性点能力加成。

Hustle Points
强硬得分

源自于抢到进攻篮板球后直接得分的高手。

摘下进攻篮板 3 秒内，会提高其内线得分、近距离投篮和上篮的能力。

防守相关

Lockdown Defender
封锁型防守者

源自擅长中距离防守的球员，拥有这项技能的球员可以抵消不少进攻者的相关技能。

非常厉害的技巧，只有防守专家才有。

不过进攻者的 Brick Wall 和 Floor General 技巧是无法抵消的。

Charge Card
进攻犯规制造者

拥有该技能的球员容易制造进攻犯规，俗称球场上的演技派。

在玩家试图制造对方进攻犯规时，如果有这项能力，会提升 50% 的成功几率。

成功造成对方犯规后，可以提升队友的体力。

Interceptor
拦截者

拥有该技能的球员擅长拦截对方的传球路线。

发动条件必须在对方传球的 9 英尺范围内。断球瞬间会增加他们的抢断和弹跳能力（抢断属性增加 10 点）。更容易将球抢到手。



Pick Pocket
盗球者

拥有该技能将更容易从对方运球中将球直接抢到手。

对方运球时有很大几率直接抢断得手，有最多 50% 的加乘。

对方球员原地运球两秒以上会有更高几率抢断得手

偷球时，造成打手犯规的几率更低。

Active Hands
活跃之手

拥有这项技能更容易在对方投篮、上篮或者扣篮时将他们的球从手上抢下来。

对方进攻球员投篮动作中，拥有该能力的球员将有更多几率（最高 50%）将球抢断成功。

Eraser
板擦手

拥有该能力的球员更容易保护篮板球区域和封盖对方的投篮。

盖帽成功后会增强队友体力，同时被盖者将在 15 秒时间内减少 5 个属性点的投篮能力。

Chase Down Artist
追身火锅大师

拥有这项能力的球员善于追赶快攻球员，跟在其身后给他们一技追身大帽。

在对方快攻时，该能力便会发动，届时，角色的敏捷、弹跳和封盖能力都会提升，成功几率增加 60%。

这个技能在由攻转守的任何时间段都可以发动。

封盖必须在对手身后进行。

Defensive Anchor
防守支柱

该能力源自球队中防守的领导者

当拥有该能力的球员在场上时，所有球员的 2 个防守能力点数会提高。

其他

Bruiser
好斗者

拥有这项能力的球员在身体对抗中更容易剥夺对方的能量。

在挤位，卡位，争球、无球抢位等身体接触动作中，拥有这项能力的球员将更占据优势（容易消耗对方体力）。

在以上动作中，拥有该能力的球员能将对方体力值消耗到像奔跑时一半（20%）那么多。

Scrapper
卡位高手

拥有这项能力的球员擅长去争夺失球，争抢篮板。

在争球时，拥有该能力的球员将自动获得小幅的敏捷值以及速度值（5 个属性点）。

在篮下卡位时会有将会最多提高 30% 的几率卡位成功。

Anti-Freeze
抗冻结

拥有该能力的球员即便连续投失多个球，手感也不会冷下来。

当球员连续投失球和丧失球权后，会对球失去手感，进入冷手状态，此时各项能力会下降，而拥有该能力的球员则不会受到影响。

不过尽管拥有该能力的球员十分稳定，但在投失过多球的情况下还是会导致能力下降。

Microwave
微波

该能力可以帮助球员手感迅速热起来。

只要命中少数几个球，成功实施战术便可进入热手状态。

热手状态会使该球员进攻防守能力得到提升。

Heat Retention
保温

拥有这项能力的球员即便将比赛打断，仍然会保持有火热的手感。

通常情况下，暂停或者中场休息会使得球员的手感由火热恢复到普通状态。

拥有该技能的球员会一直保留热手状态，只有执行错误战术和投失球才会改变手感状态。

然而，即便如此，拥有这个能力的球员容错率也比一般球员多 1 倍。

Closer
绝杀者

该能力将提升角色关键球的把握能力。在比赛进入最后一节剩下少于 40% 时间或者加时赛的时候，该能力便会发动。

玩家的能力会提升 12 点

发球时玩家更容易按出完美出手。

移动投篮中使用后仰、后撤步、漂移等动作时更容易进球，有 5% 的命中率加成。

TIPS 刷数据方面的成就依然推荐更改游戏数值来实现，除了盖帽外没什么难度，5个盖帽可以故意放对方后卫进去盖。目前PS3版有奖杯BUG，即使拿到数据也不给奖杯。

GATORADE 绝杀者

第一节不会疲倦

至尊包里的内容，购买后才会有。

ON COURT COACH 场上教练

这个能力为玩家只要要求，队友无论做什么都一定会传球给你，适合那些在场上随时随地都想做个进攻发起者的玩家。





新增内容解析 NBA2K13

MY TEAM 模式

MY TEAM 模式其实相当于 MC 模式的团队版本，玩家将培养整个队伍来打比赛获得 VC。玩家可以在收藏选项中对球员进行招牌技能安装，增强属性，也可以直接将该球员卖掉。其中玩家可以购买多种球员、球场、教练、战术以及队服等。玩家想要提高球员能力，相对应的属性技能牌是需要购买的，玩家不能随心所欲提升球员各项数值。此外，可以去卖场中购买各种球员，其中王牌球员基本都是天价。

选择季后赛是网战模式，玩家每玩一次需要支付 VC 出场费，而其他表演赛则是与 CPU 对战，比赛过后都可以赚取不菲的 VC 值。



VC

本作的点数分为两种，玩家在非联网状态下会使用传统的 SP，而本作在联网状态下则拥有另外一种共通的点数——VC，在大部分模式下这些点数都是共通的。也就是相对以往要提升 MC 的能力不得不打 MC 模式比赛获得 SP，如今即便打其他模式也可以获得不少 VC，利用这些点数便可增加 MC 模式中自己的能力。这也使得玩家在进行对战、网战、训练营等模式的同时，也能帮助 MC 模式下的角色提升能力。所以建议想拿下游戏全成就、白金或者想将 MC 模式角色能力快速养成的玩家，不妨将 MC 模式留在最后再玩，先把王朝模式、网战等内容都玩了，再开始 MC 就会发现 VC 点数足够将你的角色提升至全明星级别了。当然目前发现也有两个比较投机取巧的获得点数方法，现在提供几条给大家。

花钱购买

2K 为高富帅准备了专门的花钱省事打法，只要不到 20 块钱就能购买 10000 点的 VC，绝对是省时省事不省钱。用花钱来买时间和精力，觉得划算的就出手吧。当然这会极大的降低玩家在过程中的成长乐趣，建议各位三思。



BLACK TOP 刷点

BLACK TOP 中的 1 对 1 模式中，玩家选择擅长 3 分球的选手在这个模式中用 3 分球决胜负，开场就直接出手，对方投篮基本不用防，以快速结束比赛为目的。这整个过程还算比较快的，一场 2 分钟大概 150VC，不过过程比较枯燥，后期如果不给点了就选择登入登出即可。



密码 NBA2K13

玩家在输入密码菜单中输入以下密码便可获得相对应的奖励，输入密码不会影响成就、奖杯的获得。

输入“underarmour”可以解锁这双 UA Torch。

输入“payrespect”可以解锁 ABA 篮球，玩家在菜单界面可以选择开启与否。

输入“spriteeffec”可以解锁 Sprite Effect，你可以获得 +3 的控球能力。

MC 模式新增要点 NBA2K13

本作的 MC 模式其实变化不大，惟独加入了经理谈判和关系到粉丝数量的社群媒体。球员评价的加减幅度比较大，不过依然和以往一样，评价越高越难涨。在场上还会有个教练满意度，玩家如果在场上表现优秀，教练会给出高的评价以及满意度，否则则反之。这些评价将直接影响到玩家的上场时间。自动执行跑战术与否玩家是可以在菜单中选择开启或者关闭的。

会见总经理

与经理谈判是个很有趣的内容，玩家可以对自己在场上的时间等内容与经理商量，甚至可以直接提出更换队友，当然这一前提是要自己拥有在球队内的足够地位才行。不过面对自己在场上时间不满意的要求，经理一般会以自己不是教练的说辞来拒绝你，这时你可以提出转会拍屁股走人，也可以选择留下来继续打球。



TIPS MC模式中，同样推荐玩家突入内线时直接用按两下B（○）转圈的方法，绝对简单有效。

社群媒体

社群媒体相当于一个查看球迷等外界对玩家支持率的网站，玩家可以看到来自各方面对自己的评价，其中包括好的方面同时也包括不好的方面。不过整体来说除了可以增强玩家的游戏代入感外用处不大，不过球迷的数量关系到 3 个成就的获得，增加球迷数量除了在场上表现优秀、很好的回答赛后问题、多代言外。玩家还可以在该模式下选择组织球队聚会，参加慈善等活动来增加球迷的支持以及提高队友默契。当然这些都是需要花 VC 来购买的。



传奇训练营

传奇训练营说白了就是花钱请一些名流为自己上课提高技能，这个是上一代已经有过的模式。在训练营中会有一些简单的教学，完成后可以获得各方面的能力加成。说白了其实就是变相的拿 VC 换能力值。



MC 模式心得

内容方面，本次 MC 模式最大的变化就是整个赛季如果只打关键比赛的话，流程是很短的。有时候玩家手动打不了几场比赛就可以打完一个赛季，算是变相的为大家缩短完成名人堂挑战需要的时间。不过这也导致玩家真正手控上场的时间较短，MC 球员在模拟期间数值不稳定，不容易获得教练的青睐等。笔者依然主张玩家去先多打其他模式，这样获得 VC 可以直接用在 MC 模式上，能力强后数据稳定，球员便容易达成各项所需要的数据。拿下 MVP、进入全明星也会变得简单。为了要在初期凸显出玩家的能力，建议把模拟时间改为最短的 5 分钟，在关键比赛中疯狂拿数据，拿到得分王和 MVP 等奖项后再把模拟时间改成 12 分钟慢慢堆数据。

关于如何提高场上评价

▲由于加点有了其他方法，玩家一开始就拥有足够能力的假设成为了可能。这里还是有几个可以帮助提高评价的打法和大家分享。

首先推荐玩家来刷助攻，本作的传球数值够高的情况一般不容易被断下来，这样利用好的传球来形成助攻加评价就是最简单有效的方法。与前几作相似，玩家在进入禁区后，大个球员跟上一般会有一个顺下切入的动作，利用这个机会塞球形成助攻便可，可以说是非常简单。建议玩家靠直接挤着进入内线，之后顺势塞球，成功率很高。

▲自己球员摘下篮板前，手控 MC 球员往对方篮筐方向跑，队友摘下篮板后直接要求长传，俗称偷跑的方法在本作中依然有效。不过玩家偷跑后，接到球会有一个较短的停顿，这个停顿很可能就导致对方防守队员跟上了，不过仍然可以形成简单的 2 对 1 或者 1 对 1 的局面。

▲评价球员价值其实最主要的还是得分能力，后卫仍建议以跳投为主，提高投篮抗干扰能力和中距离能力，把 Spot Up Shooter（定点投篮高手）、Deadeye（神射手）、Shot Creator（运球投篮高手）这些招牌技能学了。利用运球后投篮和自己跑空位投篮在普通难度下一场（5 分钟）拿个四、五十分没什么问题。上篮方面的能力也不妨学一下，进球几率其实比以往作品高不少。



▲选择内线进攻球员则推荐把背打转身这种能力升满，再学个隔人扣的技能，几乎场场都能持球背打直接转身暴扣。

▲防守就以按 LT（L2）紧贴为主，除了拥有神射手技能外的球员，可以适当放一步防守，对手干拔出手的概率较大，补防可以直接对其干扰后蹭评价。

▲拿不到球别着急，多跑位，有时用一个简单的晃动跑位（右摇杆推一边后迅速向反方向推）就能让队友将球交给你。

网战心得

NBA2K13

▲本作的边界与以往相比并不会有一个缓冲作用，前几作中玩家移动到边线仿佛感觉到有种力量无形的牵引着玩家不要出界，但本作取消了这一设定，玩家在边线很容易被挤出去。这也使得不少网战玩家喜欢使用紧逼压迫对手出界，这点需要小心。其次便是过半场时的牵引力，对方安排一个防守者跟着组织后卫过半场的牵制力很强，玩家可能经常被压制得 8 秒都过不了半场。这种情况下建议多用花式运球过掉对方，适当用加速用开对手，实在不行就叫个暂停，省得受气。

▲连按两下 B 的转身进内线仍然是神一般的招式，玩家进内线后可以选择用梦幻舞步来把对象晃起来或者晃开直接上篮。不少情况下这个操作会直接变成转身暴扣或者隔人暴扣。当然，前提是启动时需要有足够距离，一步过掉对方或者往无人区域移动才能起到好的效果，如果始终被对方贴防则难以行动。反过来这也是防这招的方法，只要玩家始终紧贴，不要留给对方启动的距离以及步伐就能一定程度化解。此外联防球员在内线站位好的话可以封锁住进攻球员转身后的投篮路线。

▲偷跑在本作中不但被保留，还有越发猖獗的趋势，长传后处在身后的球员如果没有追身大帽的能力很难追上对方球员将球防下来。除了手控球员盯着对方偷跑球员外，目前没发现有太好的方法遏制偷跑。不行就用老办法和对方耗完 24 秒。

▲本作由于补位的及时效率，使得包夹防守的策略得到很大程度上的提高，玩家包夹和抢断用的好，几乎能打断对方完整的进攻套路。包夹的特点在于两名球员上去包的时候对方处于无法行动状态，长时间不动的话会演变成跳球，而如果慌忙将球传出，对方可以利用第三位球员将球断掉直接开始快攻。所以进攻玩家想要在网战中立足，就需要一套很好的面对包夹的战略。其实对付包夹最好的办法仍是分球，只不过这球传的很有讲究，必须避开对方球员断球的同时传到准确的位置，所以面对包夹时千万不要慌乱传球，看清控卫位置再传。由于本作补防速度太快，不妨接球后直接突入，这样比投篮效率高得多。



实用技术 攻略透解

玩后感 游戏虽然加强了突破，但这一改动使得游戏显得有些乱，老玩家需要花时间适应。当然，游戏真正的完全形态需要等到几次大补后才会呈现。

文 狼来了 & doa777　美编 心の永恒



系统剖析

键位指南

数字代表的方向，请看电脑键盘右边九宫格上的方向，文中没有专门说明的都以自己在1P的位置为准。



默认键位对照		
游戏中的指令	X360	PS3
P（拳击）	Y	△
K（足技）	B	○
H（防御）	X	□
T或H+P（投技）	A或X+Y	×或□+△
P+K（重拳）	LB	L1
H+K（重脚）	RT	R2
P+K+H（组队战时换人键）	RB	R1
挑衅	自由设定	自由设定

注：所有按键包括组合键位在内都可以在根据玩家的喜好自行设置。

画面解说

①血槽　②剩余时间　③状态信息　④招式数据（默认下为关闭）　⑤当前得分　⑥当前关卡数



攻略透解 GUIDE THROUGH

以美女为一大卖点的“《死或生》系列”的正统续作在粉丝们的千呼万唤下终于携全新的“摇摆物理引擎”与大家见面了（笑）。本作无论是美版还是日版都自带中文的设定非常体贴，如此一来就算是初学者也可以根据故事模式里的教程来熟悉游戏的系统，收集称号时也能通过中文的提示来完成收集。本次的攻略除了系统与收集等部分外，还请来了从系列初代便一直追随至今的核心玩家 doa777 为大家送上面向新手的选角指南，新手和老鸟都值得一看。

故事模式通关时间：不跳剧情不刻意完成任务约5小时左右。

死或生5	Koei Tecmo		格斗
多机种	Dead or Alive 5		日版
	2012年9月27日	1～2人	7800日元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄：17岁以上

基础知识入门

招式的阅读



出招表中指令遵循的规则是，方向键跟着它后面的按键指令，举个例子，将PP6PP2K分解出来就是P、P、6P、P、2K，在输入完6P后方向键要迅速回中，否则可能会变成其他的招式，另外在输入6P和2K时，要同时输入6和P、2和K的指令，不可以输入6后再输入P，这样是无法成功使出目标招式的；而指令中以+号连接的两个键表示同时按下，比如P+K就是同时按下P和K，投技一般以T表示而不是H+P。

段位

和其他格鬥遊戲一樣，《DOA5》中的打击段位分为上段、中段、下段，段位的差異用途主要在于打破对手的防御，我们可以在出招表中通过招式指令上的箭头来了解该招的段位。作为系列的特色，返技也和打击技一样拥有对应上中下的三个段位，只有在对手使用相应段位的打击技时输入对应段位的返技，才能成功反击，否则依然会被对手的招式命中，因此熟悉对手招式的段位是取胜的关

©2012 コーエーテクモゲームス /Team NINJA All rights reserved.

键。此外系列发展至今，返技的回报远没有以往作品中的大，这也表示使用返技的风险相对变大了许多，胡乱使用只会给予对方更多重创自己的机会。其中上段技可以蹲下躲过、下段技要蹲下才能防住等基础问题都是老生常谈了，这里不再赘述。

剪刀石头布的相克系统



系列的特色系统之一，简单来说就是打击技克制投技、投技克制返技、返技克制打击技，如果遵循这个系统以克制对手当前动作的招式命中对方，那么就会诱发名为“Hi Counter”的系统。

破招系统

Counter简称CH，也就是我们俗称的破招，简单来说就是当对手出招时我方以更快的招式命中还处在出招状态中的对手，又或者是在侧移中被对手命中等情况下就会触发CH，与一般的格斗游戏不同，“《DOA》系列”中存在两种CH，它们是一般的Counter以及Hi Counter，前者的伤害是原来的125%，后者则是150%。除了伤害外，这两种CH都具有改变原本招式性能的效果，但基本上只限于打击技，比如原本无法浮空的招式在CH命中时能直接将对手浮空，有鉴于此，如果胡乱使用投技被对手的打击技打出Hi Counter，后果将不堪设想。

Critical相关

Critical（会心）在本作中得以进化，如果以带有会心属性的打击系招式（如霞的8P/K）命中对方，对手会立即进入一段短暂的无防备时间，这段时间我们称之为Critical Stun（眩晕），玩家可以在血槽的下方看到这一串文字。处于眩晕状态中的角色无法移动和防御，此时受到的所有攻击都属于连段，期间可以在允许的时机里使用返技（除坐在地上的晕眩状态外）来强制解除眩晕状态，又或者是连续转动方向键来解除眩晕，另外经过一段时间后也会自动解除。部分不带会心属性的招式，如果打出了CH或者Hi Counter，那么也会将对手打成眩晕状态，当然浮空技或者在CH后会直接浮空的招式除外。

以一般的会心属性招式命中，那么临界上限是28、CH是35、Hi Counter是42，我们可以在练习模式中打开详细数据来看到这项设定，一般的对战中也可以显示这项数据，只不过因为显示框占用的位置较大，可能会在视觉上影响双方的对战。

如果持续对地面中处于晕眩状态的对手输出，当会心的数值接近临界点的时候，受创方血槽下方的Critical Stun字样会出现红色闪烁的状态，在详细数据界面看到的情况是Critical数值变成红色，此时如果用一般的攻击继续进攻使数值超过临界点，那么受创方会被直接吹飞；而使用带有“会心炸裂”属性的招式命中对手，那么就会触发本作的新系统——Critical Burst（会心炸裂，简称CB），被打成会心炸裂状态的角色将进入无法进行任何行动的状态，此时受到任何攻击都会立即被吹飞或浮空，进攻方如果想取得较大的回报，除了可以将对手挑空后打浮空连段外，更直接的做法是直接来一发PB技。“利用会心属性的招式或CH将对手打成眩晕状态→一般地面连段累积临界数值→CB→PB”是本作的核心连段思路。



眩晕中如果受到一般攻击的追击，会维持晕眩状态直到超过了临界状态后自身才会被任何的打击技吹飞，临界状态有固定的数值，如果

从上面的叙述可以看出进入眩晕状态时自己是相当被动的，虽然可以通过返技或转动方向键来恢复，但后者的恢复速度较慢，前者则有可能会对手猜到故意放弃连段转而用投技来克制返技取得更大的回报。所以一旦被打成眩晕状态后，切忌立即使用返技，建议玩家一边观察对手的动向一边转动摇杆解除状态，如果非常熟悉对手的连携套路或者能对对手使用的招式段位作出快速的反应时，才考虑使用返技。

威力爆击

威力爆击（Power Blow，简称PB）是本作新加入的进攻系统，当自己的体力下降到50%以下时，血槽会闪烁红光，在该状态下以出招表中带有威力爆击字样的招式蓄力后使出并命中对手，就能触发威力爆击。接着角色会在特写镜头下以固定的招式攻击对手，然后玩家可以在短暂的瞬间里通过输入方向键的←或→（可多次输入）来选择将对手吹飞的位置，如果将对手吹飞至场景内允许互动的障碍物上，还会追加一段短暂的特写并给予对手更多的伤害，其中粉红色显示的物体表示允许互动，而橙黄色的物体则表示玩家当前选定的互动对象。

PB技在一灯对局中只能使用一次，成功命中对手后血槽的闪烁就会消失。相比起极高的伤害，准备时间长、准备动作明显以及会被对手的返技反击或者被对手侧移躲过后反击都是PB技的弱点，因此一般会在对手进入CB的无防备状态后再以此招来下血。



进攻反击

进攻反击（Offensive Hold）简称OH，可以理解为特殊的返技，游戏中只有部分角色拥有该种属性的招式。这种招式从出招方法上来说倾向于投技，不过它同时拥有返技和投技的性能。比如我方使用了OH，而对方正在使用打击技，那么我方会以OH自带的返技将对手打倒。注意OH在相克系统中属于返技，所以遇到投技时会被对手打出Hi Counter。

受身与起身技



被对手的招式吹飞后，在落地前连打T键就能在接触地面后立即翻滚受身，这样做的好处是不会受到对手的倒地追击，同时不给予对手太多的时间来靠近并压起身，但要注意被部分招式命中后是无法立即受身的。

如果没有及时受身，那么角色会进入倒地状态，如此一来将面临被对手压起身的不利局面，这种情况下倒地方就可以考虑在原地起身的同时输入K键来发动附带无敌时间的起身踢，起身踢有不输入任何方向和输入2方向的两种段位，虽然可以籍此来打破对手的压起身节奏，但假如对手已经猜到倒地方要使用起身踢，又或者是看到倒地方的起身踢动作出现后再反应过来，无论哪种情况都可以直接用对应的返技给予倒地方更大的伤害，因此起身时的行动不宜太多单调。

实用技术 攻略透解

全角色中英文姓名对照 霞（Kasumi）、布莱德王（Brad Wong）、米拉（Mila）、海莲娜（Helena）、心（Kokoro）、海曼（Bayman）、克丽丝蒂（Christie）、里格（Rig）、李强（Jann Lee）、札克（Zack）、绫音（Ayane）、隼龙（Ryu Hayabusa）

投技相关

首先需要说明的是投技无法对处于受创硬直状态中的对手造成判定，投技一般分为对手正面站立、正面蹲下、背向站立以及背向蹲下这4种，其中背向的两种在实战中触发的机会不多。投技除了用来破防外，更是对付对手返技的大杀器，成功对处于返技状态的对手使用投技，对手不单止无法拆解，更会触发Hi Counter，但因为会被打击技克制，所以不可滥用。系列中存在投技连携（Combo Throw），只有极小部分的投技连携是无法在过程中拆解的，比如隼龙的经典招式饭纲落。



此外投技还分为三大类，分别是不带方向的普通投（5帧左右的发生、可以被拆投，比如T）、单方向的投技（7帧以上发生，一般不能被拆解，如6T）、指令投（12帧以上的发生，不能被拆解，伤害极高，如霞的33T）。这里说一下使用投技的时机：1.对手防御不敢乱动时；2.将对手打成眩晕等对手使用返技时；3.确反时，防住对手的招式后，如果使用比对手的硬直时间要短的投技，不仅能确定投到对手，对手还无法拆解，举个例子，防住对手的招式后对手的硬直-10，此时我们只要用发生在9帧以下的投技，就能对其进行投技确反。

场景互动

场景互动（Dynamic attraction）也是系列的特色之一，只要以吹飞技将对手轰至指定的地方，一般是场景的边缘、墙壁或场景中的障碍物如石柱、变电箱等等就能触发该系统，它的主要作用是给受创的一方追加额外的伤害，如果受创方体力不足的话会直接K.O，另外在场景的边缘触发时还会由原本的场景切换到下一个地方。

本作还有名为落崖攻防的场景互动系统，在个别场地中将对手吹飞到边缘时，被打的一方会被轰出场外，此时被打方可以按P键来暂时性地攀附在场景边缘来避免直接从高处掉落的伤害，接着双方会进入一个猜拳的状态，进攻方可以输入投技的T键或打击系的P/K键来追加伤害，相反攀附在边缘的一方也可以输入T/P/K来抵抗，如果抵抗的一方输入了与进攻方相同的指令，那么会转守为攻对进攻方发动落崖追击，反之则会受到进攻方的落崖追击。其中打击系追击的伤害不高，而投技的追击则有着较高的伤害。



收集要素

角色解锁 & 隐藏要素	
角色&其他要素	出现条件
晶	完成故事模式中的“心之章”
莎菈	完成故事模式中的“蒂娜之章”
元福	完成故事模式中的“艾勒特之章”
陈佩	累计获得100个称号
Alpha-152	累计获得300个称号
全角色的系统音	在练习模式中完成对应角色的出招指令训练，其中晶、莎菈、陈佩和Alpha-152没有系统音
各模式的高难度	完成现有的最高难度后就会自动开启更上一级的难度，完成Master难度后会追加隐藏的Legend难度
场景“LAB”	完成故事模式中的所有章节

目标：300个称号！

若要解锁游戏中最后一个隐藏角色——Alpha-152，需要累计取得300个称号，基本上将故事模式打通并根据每场战斗前的提示完成任务，那么在完成故事模式时相信大家已经取得了100个以上的称号并顺利解锁陈佩。一般来说当称号的收集率达到25%左右时开始出现瓶颈，由于故事模式中的CPU时常会根据任务的内容而作出对应的行动来方便玩家达成，所以习惯了在故事模式中每打一场就跳几个称号的玩家也许在打完该模式后就找不到收集称号的方向，这里提供一些收集称号的心得，希望能对各位的收集之旅起到一定的帮助，在主菜单界面中可以按□/X键来查看当前取得的称号总数。

1.务必将故事模式里每一个章节中的任务完成，难度较高如隼龙使用返技连携的任务可以放弃，敌人的血量不多不足以让我们完成任务时可以按下暂停选择再战，其他的任务基本都只要多尝试几次就能顺利通过，这是保证我们顺利取得300个称号的前提。

2.每取得一个称号会增加0.2%的收集率，打完故事模式后收集率大概会在30%左右，而解锁Alpha-152要求收集率在57.2%。

3.接着要说的是每个角色都可以简单取得的称号，它们共有7个，分别是：

①在练习模式中完成出招指令训练

②使用该角色一次

③取得该角色的全部服装（不含DLC）

④用该角色的威力爆击命中对手

⑤用该角色在落崖攻防中以打击技命中对手

⑥用该角色在落崖攻防中以投技命中对手

⑦用该角色令对手进入会心炸裂状态后再用威力爆击命中对手

4.刷街机、时间竞速以及生存模式的单人战以及组队战，难度方面可以只打Rookie、Easy、Normal，如果有实力打过更上级的难度那自然是更好。期间可以顺便收集角色的服装，全角色的服装收集可以参考下一个部分中的说明。



5.个别角色的服装入手条件较为苛刻，如蒂娜的泳装要求玩家用任意角色在不续关的前提下打通最高难度（Legend）的街机模式，这些服装不用勉强收集。为了不浪费时间，在刷一些简单的称号时先去主菜单的称号查询界面里核对一下是否已经取得该称号了吧。

6.来到这一步，相信大家已经取得不少称号了，再来说说落崖攻防的部分，插上2P手柄选择对战模式，将对战局数调成1、体力上限调至最大，前者是为了在失误时可以快速地结束战斗然后重开，后者是为了达到容错率与时间消耗的完美比例，详见下一部分。注意只有1P可以拿称号，场地选可以触发落崖攻防的“SCRAMBLE”。战斗开始后让2P移动到落崖的边缘（黄色钢条附近），然后1P用威力爆击将2P打到钢条上令场景开始崩坏，虽然一开场就可以直接将2P吹飞至2P身后的变电箱令场景崩坏，但此法的弊端是需要等一段时间后场景才会倾斜进入可以诱发落崖攻防的状态，故不推荐。

场景崩坏后让2P背面靠近黄色钢条，1P再来一发PB技就能诱发落崖攻防了，此时玩家要控制2P连打P来抓住场景的边缘，与此同时1P连打P（打击）或T（投掷）就能完成对应的目标。完成目标后还可以顺势控制2P将1P打至红血状态，接着让1P发动一次PB技来取得PB技命中对手的称号。

7.其实除了①和③外，其余的称号都可以在刷落崖攻防的时候一并取得，这里特别放出⑦的全角色简易触发连段，首先建议还是利用2P大法来节省时间，场地依旧是SCRAMBLE，另外每个角色的CB接PB时机不尽相同，需要花费一定的时间去掌握，这也是为什么将血量调至最大的原因。

全角色中英文姓名对照 艾勒特（Eliot）、蒂娜（Tina）、里莎（Lisa）、晶（Akira）、莎菈（Sarah）、巴斯（Bass）丽凤（Lei Fang）、瞳（Hitomi）、疾风（Hayate）、元福（Gen Fu）、陈佩（Pan Chen）

角色	推荐连段
霞	4PP→4PP→P→6P+K（CB）→4P+K（PB）
布莱德王	3PP→KK→66P（CB）→4P+K（PB）
米拉	PPPP→PPPP→6P+K（CB）→4P+K（PB）
海莲娜	KKK→8P→7P（CB）→4P+K（PB）
心	6PP→6PP→7P（CB）→3P+K（PB）
海曼	PPP→PPP→7P（CB）→1P+K（PB）
克丽丝蒂	PPPPP→PP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
里格	KKK→PP→P+K（CB）→1P+K（PB）
李强	8PPP→6P+K（CB）→4P+K（PB）
札克	PPP→PPP→236K（CB）→1P+K（PB）
绫音	4K→PPP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
隼龙	8P→PP→PP→P+K（CB）→1P+K（PB）
艾勒特	6K→PP→PP→1P+K（CB）→4P+K（PB）
蒂娜	PPP→PPP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
里莎	PKK→K→236K（CB）→4P+K（PB）
晶	8P→PP→PP→66P+K（CB）→1P+K（PB）
莎菈	KK→PPP→236P+K（CB）→1P+K（PB）
巴斯	6KK→K→3P+K（CB）→7P+K（PB）
丽凤	8P→PPP→236P（CB）→7P+K（PB）
瞳	8PKP→4PP→6P+K（CB）→1P+K（PB）
疾风	6PP→6PP→7P（CB）→1P+K（PB）
元福	6PPP→6PPP→3P+K（CB）→1P+K（PB）
陈佩	8P→PP→PP→66P（CB）→1P+K（PB）

8. 另外有一些称号会在刷全角色服装的时候自动取得，比如在Legend难度刷里莎的泳装时估计会失败多次，此时就可以顺带解开使用单个角色50、100次的称号。这里再列出部分可以利用2P大法来入手的称号供大家选择。

①站立防御100次

②蹲姿防御100次：推荐2P选用绫音这种拥有2P这种招式的角色

③挑衅100次：推荐用心，她有一个挑衅的动作是笑一下，整体动作很短

④成功使用投技100次：依旧推荐用心，4T的整体动作很短，但要注意动作结束后2P要按一下H来以正面面对1P

⑤线上对战1、10场

⑥储存10场录像回放

⑦拍照100张

⑧成功使用返技100次

⑨触发100次CB或PB

⑩受身100次

9. 完成以上的8个部分后如果还没有取得300个称号，那么就去称号列表里查询相对简单的称号来完成吧，祝大家早日解锁果冻霞。

服装相关

任何角色打通一次街机、时间竞速或生存模式（单人、组队、难度不限）就可以取得该角色的一套服装，但要注意同一个角色无法在同一个模式的同一难度下取得第二套服装，另外可以刷出来的服装不包括任何免费或付费的DLC，至于每个角色有多少套服装，请参考页面下方的TIPS。

快速刷服装

建议玩家刷街机和时间竞速模式里的组队战，难度方面从最简单的开始往上刷，因为组队战中只有P1可以取得服装，P2不行，所以选人时要先选想取得服装的角色，然后再选自己比较擅长的角色。选择组队战而不是单人战的原因是，单人战有8场，每场还必须打两灯，加上单人战时只能选择一名也许你不太懂的角色来使用，相比起只有5场战斗以及可以用P2擅长角色进行对战的组队战来说效率较低。

举个例子，比如疾风只有两件衣服要拿，那么就将最低难度的街机和时间竞速模式各打一遍就能集齐所有的衣服了，而像丽凤这种有6件衣服的角色，就分别打一遍这两个模式中的前面三个难度即可全数入手。

其中有3件服装的取得条件比较特殊，也是游戏中入手难度最高的服装，它们分别是：

蒂娜（泳装）：用任意角色打通Legend难度的单人街机模式，不能接关。

克丽丝蒂（泳装）：用任意角色打通Legend难度的单人时间竞速模式，不能接关。



里莎（泳装）：用任意角色干掉Legend难度的单人生存模式中的100人。

这里推荐大家选择丽凤，利用她的1P+K能凹死各种难度的CPU，1P+K的攻击距离较远且可以蓄力，蓄力后不仅能改变招式的发生时间，还能增加伤害，是对付CPU的神招。

改变服装外观

按键对照

PS3：○ × □ △ L1 L2 R1 R2

X360：A B X Y LB LT RB RT

绝大部分角色都可以通过在选人时输入固定的按键来改变服装的外观，可以改变的内容包括以下三大类：

1. 改变发型、摘下帽子：选定角色后在选择衣服时长按L1或R1然后再按○键确定

2. 戴上/拿下眼镜：选定角色后在选择衣服时长按方向键←或→然后再按○键确定，此项为女性限定，陈佩、莎菈没有眼镜。

3. 改变部分衣物（内衣裤）的颜色：选定角色后在选择衣服时按□或△或△+○，又或者配合L2/R2键长按后再选取衣服等。

如果成功改变了服装的外观，在确定衣服的时候系统音会有所变化。这里给出一些笔者试验出来的外观，还有更多的组合等着玩家去尝试。注意，C是服装（Costume）的缩写，比方C2就是表示该角色的第二套服装，此外发型、眼镜以及内衣颜色等要素是可以同时改变的，假如我在选取霞时输入了L1/R1+←+□，那么就等于选取了散发、戴眼镜并改变了内衣颜色的她。

角色	外观变化
霞	散发(L1+○)辫子(R1+○)发带变蓝色(R2/L2+○)
	C5内衣颜色：粉红色边(○)白色(□)粉白条纹(△)蓝底白点(△+○)
	C6摘掉帽子(L1+○)辫子(R1+○)马尾(R2/L2+○)
	内衣颜色：粉红色(○)黄底白点(□)绿色(△)白底樱桃(△+○)
	6PP→6PP→7P（CB）→3P+K（PB）
瞳	C1内衣颜色：黑色(○)白色(□)粉红色(△)棕色肩带(△+○)
	C3头巾换成发箍(L1+○)
	C4内衣颜色：橘色(○)黑色香蕉图案(□)蓝色格子(△)红色+白色(△+○)
	C5摘掉帽子(L1+○)
	C6摘掉帽子(L1+○)
心	改变发饰颜色(L1+○)
	C1内衣颜色：白色(○)黄白条纹(□)花色(△)蓝底花样(△+○)
	C4摘掉眼镜(←或→+○)
	内衣颜色：粉红色(○)黄白条纹(□)白底樱桃(△)棕色蕾丝(△+○)
	C5内衣颜色：黑色(○)紫色(□)黄色(△)红色(△+○)
	C6内衣颜色：白色(○)黄白条纹(□)花色(△)蓝底花样(△+○)
绫音	C3内衣颜色：白色(○)黑色(□)紫色(△)蓝绿白条纹(△+○)
	C4摘掉帽子(L1+○)
	内衣颜色：白色(○)蓝白条纹(□)蓝底蝴蝶(△)紫色(△+○)
	C5内衣颜色：白色(○)粉红色(□)紫色(△)蓝绿白条纹(△+○)
	C6摘掉帽子(L1+○)
	内衣颜色：白色(○)蓝白条纹(□)蓝底蝴蝶(△)紫色(△+○)
丽凤	散发(L1+○)
	C1内衣颜色：白色红花(○)粉红色(□)方丽凤字样(△)橘白条纹(△+○)
	C2内衣颜色：白色蓝花(○)黄色(□)方丽凤字样(△)橘白条纹(△+○)
	C4内衣颜色：白色黄花(○)蓝色(□)方丽凤字样(△)蓝白条纹(△+○)
	C5摘掉帽子散发(L1+○)摘掉帽子辫发(R1+○)
	C6内衣颜色：白色粉红花(○)绿色(□)方丽凤字样(△)蓝白条纹(△+○)
	C8内衣颜色：黑色(○)方丽凤字样(□)黑色链条(△)黑色蕾丝(△+○)
海莲娜	散发(L1+○)
	C5内衣颜色：紫色(○)粉红色(□)肤色(△)黑棕条纹(△+○)

TIPS 由于游戏中自带中文，因此攻略中略去了模式介绍的部分，玩家可以通过主菜单下方的信息栏来了解当前光标停留之处的各模式内容。

角色	外观变化
米拉	C1戴帽子(L1+○)贴上创可贴(R1+○)
	C2摘掉创可贴(L1+○)
	内衣颜色：黑色(○)粉红色(□)黑白格子(△)VICTORIA字样(△+○)
	C3贴上创可贴(L1+○)
	C4摘掉帽子(L1+○)贴上创可贴(R1+○)摘掉帽子贴上创可贴(R2/L2+○)
	C5摘掉帽子(L1+○)贴上创可贴(R1+○)摘掉帽子贴上创可贴(R2/L2+○)
	内衣颜色：黑色(○)粉红色(□)黑白格子(△)VICTORIA字样(△+○)
	C6摘掉毛斤(L1+○)贴上创可贴(R1+○)摘掉毛斤贴上创可贴(R2/L2+○)
蒂娜	C1摘掉帽子(L1+○)
	C2摘掉帽子(L1+○)
	C4内衣颜色：白色(○)黑色(□)粉红色(△)黄底星星(△+○)
	C6内衣颜色：白色(○)黑色(□)粉红色(△)黄底星星(△+○)
克莉丝汀	C1内衣脱掉(□)
	C2戴上帽子(L1+○)
	C4内衣颜色：紫色(○)黑色(□)白色(△)红色(△+○)
	C5内衣颜色：紫色(○)黑色(□)白色(△)红色(△+○)
里莎	C1摘掉面具(L1+○)
	C2摘掉面具(L1+○)
	C3摘掉眼镜(←或→+○)
	C4摘掉面具(L1+○)
	C5摘掉眼镜(←或→+○)
	C6摘掉眼镜(←或→+○)
	内衣颜色：黑色(○)白色(□)豹纹(△)粉红色(△+○)
艾勒特	C2摘掉帽子(L1+○)
李强	C1多上身配件(L1+○)
	C4少上身配件(L1+○)
巴斯	C1摘掉头巾(L1+○)
	C2摘掉头巾(L1+○)
	C3摘掉披风(L1+○)
	C4摘掉披风(L1+○)
海曼	C4摘掉帽子(L1+○)
元福	C1摘掉帽子(L1+○)
	C2摘掉帽子(L1+○)
莎菈	C2内衣颜色：黑色(○)斑马条纹(□)白色(△)红白条纹(△+○)

选角指南

首先要说一下，在游戏中的角色分为三类，打击系、投技系、返技系。打击系的角色在打击性的变化、威力、速度和性能上具有优势；投技系角色的投技速度比其他角色的同类投技均快1帧，威力上也往往更高；返技系角色拥有收招更快破绽更小的专家返技，而返技的威力则会更胜一筹。



速度型打击系角色，拥有游戏中发生速度最快的9帧上段P和最快的11帧中段6P，并且还有中段通吃的特殊返，更有雾幻天神流特有的暴血中K专家返，236T鼓车自助式大投技也是她的强悍之处。霞擅长快速接近对手，然后以变化丰富的多段攻击令对手防不胜防。缺点是体重太轻，容易挨大型浮空连技，此外也没有足够快速的中段K攻击。近身战时因为自身招式的段数太多，容易出现空隙被对手以返技还击。另外她的高伤投技发生较慢，导致反击确投也不够强力，因此相比起自身那过人的进攻能力而言，巩固防守能力才是用好霞的关键。





变化型打击系角色，优势是拥有独立步，醉卧，背阵，倒立四个架构，各种各样的变招很容易将对手玩弄于鼓掌之间。除了可以打乱对手的进攻节奏，其自身的高攻击力也让伤害输入有所保证。他的回避能力也是所有角色中居于首位的，不管是侧身回避还是后退式回避或者低身位回避，应有尽有。想用好老王，必须保持高度清醒，别看他打的是醉拳，玩家是一点也糊涂不得的。这个角色的缺点在于整体攻击速度偏慢，几乎是和投技系角色同个档次的速度。想要主动抢帧攻击是不现实的，肯定要一边回避对手的攻势一边反制对手。



另外这个角色没有12帧的最大伤害投技，返技下血也不理想，全靠迷惑性的招式来下对手的血，需要使用者多花心思来研究配招套路。



牵制型打击系角色，这个角色的设定非常特别，招式配置倾向于打击系角色，但是又有强力的OH，能够在近身缠斗中给对手极大的心理压力，随时被米拉扑倒可不是闹着玩的。各种强力的扑人之后如果能成功连投，可以造成极大的伤害。因为中段和下段返之后全都要靠手动追加连携来增加伤害，所以要用好米拉，就必须苦练扑人后的追加。缺点自然不必多说，如果对手作好了被扑倒后的对策，那么打击技的平均伤害并不高的米拉，在伤害输出方面就要大打折扣了。



变化型打击系角色，比起偏向力量的老王来说，高贵的海莲娜更着重于速度，对战中时常依靠快速的起手来为自己的仆步构作铺垫。华丽的招式可以打得对手眼花缭乱，超低身位的仆步低膝可以躲过一切不具有地面追击效果的中上段招式。但是由于不擅长横移，所以回避力略逊于老王，不过打击次数和攻击频率比老王更高，也就等于拥有了更强的牵制和压制能力。缺点依旧还是输出能力，她的整体攻击力都偏低，无论是打击、返技还是投技。因为招式的整体距离都偏短，所以遇到在距离上有优势的牵制型对手时会较为吃力。



全角色服装总数一览（不含DLC） 注意服装总数包含了默认的服装在内，绝大部分角色的默认服装都为两套，比如霞的服装总数为6件，实际需要刷的服装就是6-2=4件，而像莎菈这种比较特殊的角色，单机下只有默认的2件。(霞=6件、布莱德王=5件、米拉=6件、海莲娜=5件、心=6件、)



万能型打击系角色，可以说心是最标准的打击系角色。其进攻手段近乎完美，无论速度、破绽、威力或者性能都是非常优秀的。各种华丽又标准的浮空连段也让使用者完全不用担心输出方面的问题。新加入的两种架构让攻击节奏变得更加难以判断。优秀的突进能力随时都会让对手的防御崩溃。缺点恐怕还是体重太轻以及以会心属性的招式令对手进入晕眩状态的时间较短，较难带入CB的套路。另外中段和上段无最速攻击，要抢招只能在中距离，近身后全靠33P+K和2H+K拼招了。



力量型返技系角色。海曼是OH的达人，精通各种各样的OH关节技，连背对对手也有OH。同时也有各种非常下血的专家返。在本作里他的浮空技也得到了加强，虽然比不上打击系的角色，但已经足够威胁对手。而且本身是重量级选手，就算被对手挑空也不会太高的伤害。他增加了适合用来作为确反技的7帧投技。不过缺点仍旧是没有用来反击大破绽的10帧投技，加上起手速度相对较慢，对战时基本都处于被动状态，需要在被动中寻找一击必杀对手的机会。





速度型打击系角色，前作中克丽丝蒂除了小招外便再没有其它的优点，使用起来比较尴尬。本作中对应三个段位都有最速攻击，各种变化也一应俱全，将对手挑空后的连段伤害也在游戏中名列前茅，而修正后的新蛇步更是让蛇女变得灵动自如，宛如游走在丛林里的毒蛇。对战中如果能掌握进攻的主动权可以将对手打得毫无还手之力，相对的，在实力上升的同时她的操作难度也在一定程度上提高了，大量的操作以及手法练习必不可少。她的投技和返技性能还是一如既往地在游戏中垫底，因此对战中一定不要给予对手进攻的机会，此外苦练高伤连续技是蛇拳使用者们的必须面对的课题。



架构型打击系角色。里格的速度并不如同样以腿技为主的莎菈，但威力高是他的优势所在。使用思路类似于以前的角色Ein（失忆的疾风），有简单方便的浮空技8K和33K，要玩得有内涵也可以多开发出架构里丰富的中下段变化。他的缺点非常明显，因为主要K系招式作为进攻的手段，所以当遇到有强力K系返技的角色时会较为郁闷，被迫放弃擅长的K系进攻而将P系作为牵制的主力，好在P系的性能还算过得去。另外在构中处于无防备状态且无法侧移也是他的一大弱点。





速度与力量并重的打击系角色。他在本作拥有了一个新构“龙舞”，别小看这个变化不多的构，构里面包含了最速的9帧上段P、10帧的中段P以及11帧的中段K，这是让其他角色望尘莫及的极限抢帧速度。中距离有66K和236K的威胁，使得对手不得不像螃蟹一样不断横移来避免被这两招突袭，否则随时可能会有被吹飞到墙壁上引发更大伤害的危机。拥有其他打击系角色所没有的OH令他的压制变得更加顺畅。说到缺点，李强碰上回避能力优秀的角色时可能会比较吃力，尤其是自身缺乏有效的对蹲状态的招式，所幸他基本上没有特殊操作，较容易上手的特性对新手来说非常友好。



速度型打击系角色。在以往的作品中一直比较不堪的札克，在本作里也开始大放异彩了。他拥有两种不同的CB技让对手进入眩晕状态后防不胜防。新加入的滚球攻击更让以前缺乏远距离突进招式的札克变得不再乏力。33KK的浮空效果令连段变得更加自如且充满想象力，PP后输入不同方向来进入的构架也令他的近身压制套路更加丰富。本作的札克不再是只会搞笑的角色，尽管他还是拥有了全角色中最多的挑衅动作（笑）。他的缺点是中距离缺乏用来确反的好招，返技和投技的性能也低于平均水平，另外比较安全的下段技只有2P。



全角色服装总数一览（不含DLC）（克丽丝蒂=6件、里格=4件、李强=5件、札克4=件、绫音=6件、隼龙=4件、艾勒特=5件、蒂娜=7件、里莎=7件、晶=2件、Alpha-152=3件、莎菈=2件、巴斯=4件、丽凤=8件、瞳=6件、疾风=4件、元福=2件、陈佩=2件）

绫音



范围型打击系角色。绫音的打击技在游戏里的范围是最大的，在中距离时占有绝对的优势，此外她的整体攻速较快，身位变化也十分丰富。虽然整体速度略逊于（假想情敌）霞，但灵活性绝对是首屈一指无人能及的。性能优秀的招式大多在背向对手的时候才能使用，这也就让绫的缺点突显出来，那就是容易被从对手从无法及时防御的背面袭击，加上自身的体重十分轻，被对方从背后挑空的高度也格外的高，被对手一套连段打下来会损失大量的体力。没有 OH、投技威力低下、较难诱发 CB 都是她的劣势。幸好自身的攻击力和招式密度、连贯性都不错，如果驾驭得好，能一口气将对手带走。因此用绫音时更像是一场与对手之间的豪赌。



隼龙



速度型投技系角色，优势是拥有距离较为优秀的快速 13 帧中段 6P 以及回避力极高的 2H+K，虽然单发打击技的性能中规中矩，但在返技、投技和打击系中均包含了极具威胁代表性的暴血招式“饭纲落”，可以说不练好饭纲落就没法用好隼龙，另外指令投的发生变快，可以用来作为确反的招式。忍术结印中包含了所有可能性的变化，只是面对侧移时有点无力，不过在对手侧移的间隙里同样可以施以重创，在该构架下也有伤害可观的派生投来增加输出的手段，另外构中还有返技来对付意图乱动的对手，防守能力得到了大幅度的提升，可以说是相当全面的一个角色。

艾勒特



技巧型打击系角色，他的优势是很擅长在各种不同距离和身位控制进攻的节奏，攻击范围也比较理想。此外攻击次数很多，甚至还有类似于“《铁拳》系列”里十连技，只要掌握好攻击的节奏，对手很难全身而退。本作加入了上段最速的 9 帧攻击 7P，加上中段通吃的特殊返，让贴身战再无压力。有多种二连式浮空技让挑空对手的几率大大提高，更有威力极大的 12 帧自助投 236T 云深掌，要用好小艾必须好好练练云深掌之后的连技，核心的对战思路便是利用难度较高的连段一口气给予对手极大的伤害。缺点是本身是男性角色，却有着女性角色的体重，被对手挑空时容易受到较大的伤害。另外中段 P 有点过多，对手如果专心对抗中段 P，小艾的被返率会有点高，因此逮到机会后如果连段不稳定，恐怕很难给对手造成压力。



蒂娜



技巧型投技系角色，蒂娜是个非常平均的投技系角色，标配的四个段位起手技，和标配的三种浮空技，全都拥有直接挑空对手的性能。各种发生速度和段位的投技用起来得心应手，可以说是简单粗暴。她的操作难度相对较低，适合觉得自己手残的朋友（比如笔者）。“想尽一切办法引诱对手使用返技，然后抓住机会利用威力极大的投技来触发 Hi Counter 以获取极高的回报”是她的对战思路，虽然操作简单，但需要使用者有一定的反应来对处于返技硬直中的对手使用 33T 等指令投，而且本身招式的收招硬直和破绽都比较大，容易被对手确投，此外还要研究如何利用发生速度不算快的招式来迫使对手使用返技，故不推荐给初学者使用。

里莎



牵制型投技系角色，前作中那慢得令人发指的攻速和破绽极大的招式让上级者也极难驾驭，实力一直处于底线状态。里莎在本作中的进化极大，新加入的跑步构让里莎在战术上变得进退自如，灵活性堪比忍者。新加入的 33K 也让她的浮空技再无死角。忍者众失去了飞空式 OH 之后，里莎成为了惟一的飞空抓投 OH 女王，而背向对手的招式以及本身那极具迷惑性的动作令人防不胜防。此外她的 CB 攻击是中 K，比起几乎所有人统一的中 P 来说，实在很有欺骗性。缺点是身为投技系角色，她的投技威力和返技威力不如其它的投技系角色，打击技也没有巴斯父女那么暴力，要如何使舞蹈般的招式提高命中率便是玩家需要多用心的地方了。

晶



压制型打击系角色。结城晶拥有非常暴血的各种高难度连技，熟练掌握之后很快就会将对手轰得灰飞烟灭。他的操作难度居于全角色之首，不愧是“《VF》系列”的看家角色，他把系列最为经典的的“高难度”也带来了。如果是玩惯了“《DOA》系列”的玩家，恐怕不太容易掌握此人。如果原本就是“《VF》系列”玩家，只要熟悉了《DOA》的系统并制定合理的战术，就足以驰骋沙场。其最大缺点在于中段 P 过多，近战时也主要依靠中段 P 来立回，遇到有专家返的角色时也相对被动，如果不能掌握提膝神技的话，缺乏非常行之有效的中段 K 来打压手段，另一个比较明显的缺点是招式多为单发且不具有追向性能，对上侧移能力优秀的角色时有点麻烦。

Alpha-152



极端型打击系角色。这个角色拥有三个段位的 CB 攻击，其次还有多达 11 段的连携以及最高级别的攻速，再者它还有高达 90 伤害的超高威力投技 +80 伤害的一次性付清 OH。怎么样？看着很强大很心动不是么？等一下，她的缺点其实也很明显，相比起强大的进攻能力，她的防守能力可谓是弱不禁风，挨打状态中没有可以有效反击

TIPS 和其他格斗游戏不同的是，发生再快的投技，遇到打击技时也会完全无效，举个简单的例子，当我们用5帧的投技投对手时，对手同时使用了8帧的打击技，结果就是我方被对手的打击技打成Hi Counter的状态。

对手的返技，倒地之后也没有护身的起身K系攻击，此外将对手挑空的手段也异常单调。想用好这名传说中的“果冻霞”，必须依靠速攻快的连携给予对手压力，期间再穿插延迟的招式并配合OH和投技来撕开对手的防御，不给对手一丝的反击机会。



速度型打击系角色。拥有11帧的快速中段P，但是主要进攻手段却是上中下密如雨点般的腿技攻击，这使得莎菈的进攻并不容易被对手一般的返技速到，浮空连段和投技的伤害都排在游戏里的前列，几乎没有死角。近战时的压制能力夸张点说在游戏中无人能及，各种构架中的转换变化让对手疲于防守，其中不乏上中中下段的多择招式，而且部分招式就算被防也会让莎菈继续处于帧数有利的状态，对手基本没有空隙插动。只不过她的操作难度同样不低，可以说仅次于结城晶，另外返技的威力偏低，这意味着她是一位防守偏弱、面向上级者的进攻特化型橘角色。



力量型投技系角色。作为职业摔跤手的巴斯是本作当之无愧的暴血王，超大威力的打击技和投技让对手望而生畏，而且大量的崩防、强制对手倒地无法受身的招式以及无休止的加帧捡摔让对手很难在中远距离的对抗中抵御巴斯的猛攻，因此将对战维持在中远距离是使用巴斯的制胜关键。身为投技系的角色，他有着足以作为确反技来使用、发生极快的指令投，被对手近身压制时，时常要利用这一点在防住对手的招式后用确捧为自己解围，各种OH也是他的强力脱困手段。除了仍旧极慢的起手和不够丰富的变化，巴斯是没有什么缺点的，而自身的体重也让他的生存能力高于其他美女（笑）。



万能型返技系角色。丽凤和李强一样加了一个新型转换类架构“云手”，这个构中包含了上中下三段变化以及一个OH。重要的不是这些变化，而是这个构具有返中段和上段P的效果，众所周知中上段的P是系列中最有效的抢招手段，这种强大的拦截效果自然不言而喻。而拥有6种专家返的她也让自身的的防御力更上一层楼，成功诱发Hi Counter时可以直接夺走对手三分之一左右的体力。236P可以架上段攻击并触发CB，6P+K通吃中段攻击并且自身也是中段技，而44P可以躲上段并且架中段，可谓是完美的防御体系，。不过本作中她的投技威力大减，打击技也比以前温柔了一些，好在基本性能还算优秀，各种挑空连段的伤害也依旧可观。





万能型打击系角色。之前还想把瞳定义为变化型打击系角色，后来发现此妹子在力量和速度方面的表现绝对大于其变化，尽管变化也不少，但不及其强大的攻击力和招式的连贯性那么耀眼。她的所有招式都有着不俗的威力且破绽不大，进攻时一旦进入顺势之后，很容易风卷残云般地血洗对手。家伙是哪个拥有中上段P通吃返技，让对手的反压制很难得逞。缺点是部分主力招式没有用来封侧移的追向性能，虽然有下段属性的封侧移招式，但被防后会受到12帧以内的投技确反。此外招式的连携主要以上段技为主，且后续的派生招式缺乏中段，遇到避上性能优秀的对手时较难取得优势，体重太轻被挑空后损失惨重也是她的缺点之一。好在整体的操作难度不高，初学者也能快速地上手。



万能型打击系角色，中、近距离的对战都能游刃有余地应付，近战时有着标准发生速度的招式与对手抗衡，中距离时也有突进性能优秀的招式，此外还有自带避上段性能的招式以及侧移的招式，对上以直线压制为主的角色时非常有利，投技方面也有用来确摔的7和12帧投。将对手打成眩晕状态后也不乏稳定的打击连携来触发CB，挑空对手后若想打出高伤害连段则需要练习一下稍有难度的指令。如果硬要找他的缺点，那就是招式的派生不太丰富，大多停留在2段判定左右，此外部分招式被防后会受到对手的投技确反。整体来说只有连段方面需要花点时间去练习，适合新手使用的角色。



近战型打击系角色。有着“怀中抱妹杀”的元福无疑是本作中的近战之鬼，各种招式的配置都为了近身缠斗做足了准备。本身就有快速的11帧中段6P、招式发生途中处于低身位的3P，并且还具备中段通吃的特殊返以及236T这种高伤害连段起始的投技，更有回避性能超强的浮空技，连段方面无论是火力还是吹飞性能都属上乘，这让元福不管主动进攻还是被动防守都不会吃亏。说到缺点，那么无疑就是攻击距离太短且招式偏向于直线，无法有效地封住对手的侧移，而且相对来说也比较缺乏中K攻击，对战中过于依赖6P和12帧的投技，属于面向上级者的角色。



速度型打击系角色。陈佩的通常技性能类似于霞和克丽丝蒂，攻速快密度高，拥有上段9帧P和中段11帧P，招式的变化也非常丰富，打击系方面以及近战能力可以说是不输给任何人。此外拥有在游戏中性能拔群的低身位构，构中有丰富的下段技，出招后能持续维持在构中状态也是她的优势之一。其最大的缺点在于防守能力较弱，火力也低于平均线，返技的伤害偏低且全部需要手动追加连段，但连段途中对手可以用返技还击，其抗压能力恐怕仅仅比果冻霞好一点点，典型的攻强守弱型角色。

玩后感 系列带给一般玩家的印象大多是“看美女为主，对战本身是次要的”，而本作各方面的进化以及改动可以说是彻底撵弃了这一先入为主的观念，主要体现在绝大部分角色都经过调整，每个角色的格斗风格都极具个性，此外在保持系列特色的前提下再一次削弱在以往作品中回报偏大的返技系统，新加入的CB和PB技也令游戏变得更加爽快，一直对系列嗤之以鼻的格斗游戏爱好者不妨尝试一下本作。最后感谢一下提供了图片资料供笔者参考的amurolee同学。

FIFA 13

每年的金秋时节，都是球迷丰收的节日。不仅因为欧洲高水平联赛相继拉开序幕，玩家们期盼已久的足球游戏最新作也会如期和大家见面了。回望“《FIFA》系列”的发展历程——从一个球员满场溜冰的“冰球”游戏到如今真实协调的球员动作；从整场类似乒乓球二过一和漫天过顶长传的单一打法到现在整体推进进攻和充满技术性的 TD（tactical defending）防守；从大量华而不实的花式动作到近几作越来越完善的人球分离系统——《FIFA》的进化从未止步，而我们则在与“《FIFA》系列”一同成长。新的赛季，不少球队大面积换血，以崭新的面貌展现在球迷面前，而《FIFA 13》也在前作基础上精心雕琢而成，这也让其距离模拟真实足球的目标又近了一步。

文 Andriy47 编 一刀 美编 一刀

FIFA 13		EA	体育
多机种	FIFA 13		美版
	2012年9月25日	多人在线	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		推荐玩家年龄：全年龄



基本操作详解与系统进阶解说

FIFA 13

相对前作，本作操作方面变化不大，老玩家可以轻松上手。但由于比赛节奏的加快及系统上的细节调整（如停球的细化等），为游戏的操作带来了一定的变化，本章将对这些变化进行详细阐述。

注意：本攻略行文中的键位是以 X360 平台的 Alternative 操作模式为准的，请各位读者注意。通过下文中的操作列表可以轻松了解 PS3 版和 X360 版的键位对应关系。

CHECK 1 四种操作模式



本作开始游戏时便有 classic、alternate、two buttom、configure my own（自定义）等四种操作模式可以选择，新玩家或许会无所适从。其实很简单，two buttom 模式下玩家只需要利用方向配合传球和射门还有加速键便能进行游戏，而 classic 和 alternate 仅仅是射门和传球，抢断和传球的键位互换，alternate 模式下的基本键位比较接近“《PES》系列”的默认操作，建议尝鲜的“实况饭”选择这种操作模式。

CHECK 2 与进攻相关的基本操作键位安排和进阶技巧

进攻基本操作

X360 操作	PS3 操作	效果
LS	左摇杆	控制球员移动
RS	右摇杆	大步趟球
A	X	短传 / 头球
B	○	大脚长传 / 头球
X	□	射门 / 头球射门
Y	△	直塞球
RT	R2	踩球停球 / 配合 LS 为加速
RB 按住	R1 按住	接球队员假停球真漏球
LT	L2	低速带球 / 花式动作准备
LB	L1	超低速带球 / 按住为面向对方球门停球

进攻进阶操作

X360	PS3 操作	效果
LB+X	L1+□	吊射
RB+X	R1+□	推射
X或B按住后按A	□或○按住后按X	假射（传）
LB+Y	L1+△	过顶长传
RB+B	R1+○	低空长传
LB+B	L1+○	快速出脚长传
B*2	○*2	低弧度下底传中
B*3	○*3	贴地下底传中
LT+RT+LS	L2+R2+左摇杆	横向带球移动
RB+A	R1+X	花式短传
按住 RT	按住 R2	球员停球后护球







CHECK 3 关于盘带

盘带通常是指球员控球的技术和能力，具体说来就是我方球员面对敌方球员的干扰时，通过运用自己的脚下技术晃过或骗过对方，让球继续掌握在自己脚下的过程。出色的盘带对组织进攻或抓住机会却有着不可估量的作用，盘带也一向是“《FIFA》系列”中进攻非常重要的一个环节。合理的盘带能够吸引多数防守队员，为队友创造出机会，甚至只身一人对抗整对方条后防线并觅得机会单刀。但不合理的带球会导致的问题也非常严重，后场拖沓盘带被断球，出现以少防多的局面，前场过多粘球也会导致本方好机会流失。

几种不同速率的带球

本作的带球有以下几种：普通带球、小碎步带球、低速带球、横向慢速带球、加速带球和大步趟球。普通带球和加速带球是最基础的两种带球方式，《FIFA 13》相对于前作比赛节奏加快了许多，队友的 AI 非常高，前插频繁，这会助长玩家按 RT 加速的冲动，不过在中路按住 RT 不停加速显然不是一个合理的选择，玩家如果中路拿球，对方过来逼抢，可以在普通带球状态下使用 LS 拨一圈让带球队员转一圈绕过对方再寻找空挡出球或者加速。LT+LS 为低速带球，从实际效果看，这种带球方式和普通带球效果差不多，只是在带球过程中配合右摇杆能够方便使出各种技术动作。由于本作中人球分离做得更加真实了，拨动 RS 的趟球的作用也得到了加强。在空旷的区域遇到扑上来的防守队员，看准时机向前趟球很有可能使出人球分过的技术动作，那些速度快的边路球员可以灵活运用这种带球技术，即使在中路有多名防守队员，如果对方中后卫时身材高大转身速度比较慢也可以尝试这种简单的过人方式来赌一把，说不定能换来单刀机会。



关于RB、RT和LT+RT的灵活运用

和《FIFA 12》相比，本作的盘带做得更为细腻。带球和传球过程中出现的情况，随着传球队员的脚法、触球部位、球的飞行方向、旋转速度、接球队员的脚法以及触球部位的不同而不同，这就对玩家的盘带提出了更高的要求。灵活运用加速带球和大步趟球能让你的队员变成卡卡、亨利和罗本这样的高速盘带巨星，而熟练掌握 RB、RT 和 LT+RT 的细腻带球可以让你的队员变成皮尔洛、里克尔梅和齐达内这样领袖级盘球大师。

本作的 RB 键作用变化很大，RB 配合 LS 不同的方向是踩球拉球，运动战中利用普通带球吸引防守队员出脚，然后向后拉球，再朝另一边突进是一个非常实用的过人方式。RT 和 RB 都有停球功能，RB 按住为面向对方球门停球，RT 按一下为踩球停球，继续按住 RT 为护球，球员会根据对方球员的方位自行调整护球身位。总体来说，RT 停球比 RB 停球更加实用，尤其在边路下底之前运用 RT 的停球 / 加速节奏变化可以巧妙地骗过防守队员争取到传球路线。LT+RT 横向带球可以较多用于 45 度或者 90 度的变向，在不同速率带球相互切换的同时，用 LT+RT 来衔接这些技术动作可以起到非常好的效果。《FIFA 12》中，运用最基础的普通带球不停 45 度变向的过人方式（俗称“扭屁股”）在本作削弱不少，取而代之的是运用 LT+RT 变向过人方式，这样的处理显然更加合理。在《FIFA 13》中，与 LT+RS 复杂难掌握的花式过人技巧相比，用 RB、RT、LT 和 LT+RT 组成的细腻带球方式更加简单讨巧，用简单的按键操作配合节奏的变化也更加实用。



新增花式动作

68-99 花式短传：RB 的花式传球键的增强让本作的花式动作不局限于 LT+RS，在停球静止状态下按住 RB+A 同时拨 LS 上方向，可以使出绕立足脚一圈的花式传球，动作非常华丽，不过传球距离非常短。

特殊假射：在静止状态下，按住 LT+X 或 B 再按 A，为大脚踢空，此假动作非常夸张，在边路可以利用此动作晃开长传路线。



BALL ROLL FLICK：按住 LT 将 RS 像左拨一会再马上向上拨动，效果为横向拉球移动突然 45 度变向向前，五星盘带球员限定。

空中牛尾巴：在静止状态下，按住 LT 轻点 RB 将球挑起，然后 RS 先拨左再拨右，此为小罗地上牛尾巴的升级版，非常华丽，但实用性很低，五星盘带球员限定。

外脚背领球：静止状态下按住 LT 逆时针 180 度转动 RS，五星盘带球员限定。非常好用的过人技巧，破绽不大，动作频率也适合衔接其他技术动作，推荐玩家经常使用。

CHECK 4 为大幅提高拟真度而引入的停球系统

停球系统是《FIFA 13》为了增强比赛真实性的新增元素。根据来球的方向，力度、高度和玩家操作的不同都会有不同效果，可能玩家上手后第一感觉是“停球太难了，难于上青天”。由于比赛的节奏比《FIFA 12》快了不止一个档次，高强度的比赛让传球大多数时候不能恰到好处，接球队员便容易将球停大停远。提高停球质量的最有效方法是确保传球质量，如果接到高难度的传球请千万不要迎球按加速键，尽量选好位置原地按住 RB 或者 LT 停球。如果是带球技术比较好的队员，可以在接球瞬间让球转身加速或者直接向对方球门波动 RS，完成停球带球过人一气呵成的技术动作。



CHECK 5 传球系统的进化及相关操作注意事项

传球的重点依旧是需要调整好身位和控制合适的力度，尽量避免在高强度身体对抗中出球。另外高速带球过程中的传球如果球离立足脚太远，那么球不仅传不出去，还很容易让球员脱离对球的控制，请玩家注意。



此外，正如上文提到的那样，本作在人球分离方面做得比较好，我们不需要再过多依赖地面身后球了，通过控制短传的力度就可以达到甚至超过传身后球的效果，这有点类似于前作中的手动传球。本作中下底长传的精度要求变高了，如果是经常打下底传中的玩家可要练练控制长传的落点，另外，过顶球本作相比之前好用了不少，可以在反击的时候多多利用。

CHECK 6 本作在射门方面的变化以及破门诀窍

守门员一对一的扑球能力有所增强，近几作射门利器——按住 RB 的搓射在本作中削弱了不少，如果一对一单挑守门员的话，运用 RS 大步趟球过守门员是一个不错的选择。在大禁区附近拉开 45 度角用普通射门射球门的两个对角比用搓射的成功率更高。值得一提的是本作的远射加强了不少，虽然守门员一对一的能力有所增强，但是对那些远距离的射门却经常出疏漏，这让人非常不解（难道是 AI 守门员加入了“近视眼”设定？）。虽然远射的威力加强了，但是射门的起脚时间却增长了，所以在人堆中起脚大都会被后卫封堵下来，这时候运用 RT+LT 横向移动闪出空当后再用 RB+X 搓射会更加理想。



CHECK 7 防守系统的进化详解

X360 操作	PS3 操作	效果
LB	L1	自动切换防守队员
RS	右摇杆	手动切换防守队员
X	□	抢球 / 身体对抗 / 大脚解围
B	○	铲球
A 按住	X 按住	自动跟球防守
RB 按住	R1 按住	呼叫队友围抢
LT 按住 +LS	L2 按住 + 左摇杆	面向对手跟防
LT+RT+LS	L2+R2+ 左摇杆	加速面向对手跟防

在《FIFA 12》新引入的 tactical defending（以下简称 TD）系统逐渐成为“《FIFA》系列”的防守核心。刚开始不少玩家抱怨前作作的 TD 防守难度过高，随着时间的推移，玩家逐渐意识到 TD 防守的理念是想将真实足球里的区域防守引入到游戏中，想要精通本作的 TD 防守，就必须有一套先进的防守理念。本作中 TD 防守被强化，防守队员防守面积增大，对抗能力增强，阵地战的防守相对于前作容易了一些。另外，铲球在本作中也加强了，不再像前作一样，一出脚十有八九都要犯规，运用合理的话禁区内以少防多的情况下可以起到非常好的作用。



在这里笔者推荐一种比较好用的 TD 防守方式——电脑 AI 防守拿球队员，手动封堵传球路线。具体操作方法为控制防守队员靠近带球队员并绕到其前面，注意不要按抢球键，此时马上按 LB（或者拨动 RS）换人并同时按住 RB，之前玩家控制的球员会继续对持球队员形成逼抢，而玩家之后操纵的队员可以去封堵对手的传球路线。电脑的防守非常的稳健，不会轻易被过，对手的传球路线被干扰之后传球的精准度也会下降很多。这种防守方式需要注意的是一定要保持阵型的整体性，完成持续的逼抢并且保持每一个队员的位置感。这种谨慎的防守方非常适用于后场，如果是在前场，玩家可以多尝试用 X 键上前逼抢，即使抢不到球给对方后场队员施压也有可能导致其传球失误。由于本作的进攻推进非常快，球员的插上助攻也非常频繁，这就对玩家防守队员的位置转换提出了一定的要求，防守中玩家需要不停地换人、封堵球路、上抢并需要通过小地图观察人员站位。这样几场踢下来玩家会略感疲惫，不过将防线打造得密不透风也是相当有成就感的。

CHECK 8 关于战术操作

X360操作	PS3操作	效果
十字键↑	十字键↑	呼出战术菜单
十字键↓	十字键↓	呼出球队倾向菜单
十字键←	十字键←	增加球队防守等级
十字键↓	十字键↓	增加球队进攻等级

十字键的上和下分别有五种不同的战术设置分别是：越位陷阱、边路换位、中后卫助攻、球队紧逼、球队默认战术、全场紧逼、注重控球和防守反击，需要谨慎使用的战术是越位陷阱和中后卫助攻，使用时机不当会给对方留下很大空当，全场紧逼和防守反击的战术效果相对不错。进攻等级和防守等级也不要设置太极端，全压上会让后防的压力增加不少，全防守会失去前场的主动权在控球上陷入被动，玩家可以根据实际情况拉一格防守或者进攻。



CHECK 9 任意球、点球及边线球等定位球操作简介及进化

任意球基本操作

X360操作	PS3操作	效果
A	X	地滚球短传
B	○	长传
X	□	射门
Y	△	直塞/防守时人墙跳起
LB+X	L1+□	地滚球射门
LT	L2	设置副主罚队员
RT	R2	更换主罚队员
LT+A	L2+X	战术短传任意球
LT或RT	L2或R2	控制人墙移动

边线球基本操作

X360操作	PS3操作	效果
A	X	发短距离界外球
Y	△	手动抛球队(手动)
B	○	大力界外球
LB	L1	控制接球队员移动

点球基本操作

罚点球时，玩家需要先通过一个小游戏来控制主罚球员的准确率，在游标位于槽正中间时按下X，球的准确率最高。为了保证射门力度，按下X后需要一定程度的蓄力，松开的同时通过LS来调整方向，球员随即打门。

本作新增了三人配合任意球，玩家可以使出1998年法国世界杯小组赛中阿根廷队英格兰的那种假射跑传的战术配合。具体操作为按RB和LT将两位副主罚者设置出来，再按住RB+X马上再按A，第三主罚队员就会假射真跑位，此时视角又回到运动战的视角，玩家可以控制主罚队员短传或者射门。这种战术偶尔用可以起到出其不意的效果，但笔者还是更推荐传统的主罚方式。本作的任意球主罚难度不是很高，30米以内调整角度左摇杆推上按住不动，再蓄力1.5格至2格左右，这样的射门可以踢出落叶球效果，非常有威胁，当然能否进球除了取决玩家操作，当然，一定程度上也取决于主罚队员的能力值。



X360操作	PS3操作	效果
X	□	射门
在球员助跑到一半时再次按X	在球员助跑到一半时再次按□	停顿假动作
RB+X	R1+□	推射
LB+X	L1+□	勺子射门
LS	左摇杆	控制守门员移动
RS	右摇杆	控制守门员扑球方向

技巧挑战模式详解及过关要领

EA SPORTS FIFA 13

技巧挑战是《FIFA 13》新加入的全新模式，通过不同的小游戏训练玩家的基本技巧。游戏中一共有八个类型不同的训练任务，每类任务由简单到困难分为金、银、铜和终极挑战。

TIPS：通过技巧挑战模式，玩家在游戏中的短传、长传、盘带、定位球和射门等能力都可以得到一定程度的锻炼，无论是老玩家还是新玩家，都可以挑战一下。

CHECK 1 Ground Pass



铜 很简单的短传练习，通过LS的控制和A的蓄力用球击倒人桩即可，击倒一个便可以获得500分，完成时间越快获得的奖励越高。需要注意的是每个人桩一定要瞄准再踢，尽量带球到指定区域的边线再出球，不同的距离用不同的力度，切忌一开始不带球直接就踢，那样很容易选错目标。

银 在人桩前面加了两个雪糕筒，不用击倒人桩，将球传到两个雪糕筒之间就能获得500分，个人感觉比拿铜牌更容易。

金 在银牌的练习中增加了三个防守队员，注意防守队员的跑位，将短传力度蓄力到最大，球速比较快防守队员较难拦截，穿过雪糕筒即可，如果能击倒人桩还能额外获得1000分，不难。

终极挑战

如果认为这是普通的抢圈训练可就错了，这是纯手动短传的训练，并且有两位防守队员在逼抢，更困难的是场地限定在不大的方地上，如果球传离了这个区域就算失败，通过一脚出球，逼抢下出球，过人出球等等技术动作获得额外加分，不过训练不仅仅局限于短传，玩家可以用各种传球方式与手动短传结合来完成这个训练，达到传奇等级的分数是25000分，普通传接球一次只有30分，大家慢慢练习吧，个人认为这是SKILL GAMES里面最难的终极挑战了。

CHECK 2 Lob Pass

铜 用B键控制长传力度，将球传进圆桶中可以获得高分，最前面的一排倒下的桶可以用RB+B瞄准解决，总体没什么难度。

银 瞄靶子，前面三个用RB+B很容易击中，后面两个需控制B的力度，不能蓄满，差不多百分之80左右的力量再控制落点，也没什么大问题，多试两次就能找到手感。

金 用长传击中门柱，这个没有诀窍，推荐蓄力击中横梁，比门柱稍微好瞄准一点，只用控制力度，大概四分之一到三分之一的样子。



终极挑战

类似于网球比赛，两个队员分别在场地的两边，中间一块板子，每次传球需要越过板子，而且每个半场足球最多只能一次弹地，而且不能人为将中间的板子撞倒。这里推荐经点B的办法将两人移动到板子前面互顶头球，重点还是要判断对球的落点，第一时间赶到落点，切忌不要踢半高球。

CHECK 3 Dribbling



铜 最基础的带球绕杆，最后射门打门里的靶心。

银 杆子和雪糕筒的距离稍近，不要使用加速键，多使用RB与LT的带球，非常简单。

金 组合式的带球训练，时间非常充裕，少按加速键应该不会很难。

终极挑战

这应该是8个终极技巧挑战里面最简单的

一个终极挑战了，不要着急，耐心地对待每一个障碍，都可以取得一个理想的分数。场地中遇到需要挑球的地方可以用 LT+RS（←→→）这个花式动作越过，守门员那里需要用一次大步趟球，遇到场地中央那个巨大的防守队员也不要怕他，等他过来抢球带球绕一圈就可以过掉他了。

CHECK 4 Shooting



铜 两个球门下角的靶心用 RB+X 来打，上角的两个靶心用 LB+X 控制力度来打。

银 虽然两排人桩中间有缝隙，但不推荐射中间的缝隙，两个上角的靶心可以直接用射门键控制力度击中，下角的靶心用 LB+X 更省事。

金 射靶心的诀窍在于选取正确的落点，建议打球门下角左右两个靶心，更容易打到。（PS：最爽快的一个训练内容，两边不停地起球给你射空门）

终极挑战

和之前的训练大同小异，有的时候会增加人桩，想要得高分的办法是蓄力大力射门抽靶心，如果有人桩，可带球至人桩挡不到的地方再起脚，尽量保持靶心、球和球员在一条直线上再起脚射门。

CHECK 5 Advanced Shooting



铜 吊射训练，控制力度和方向，越过箱子进门即可，不用刻意瞄准靶心，小禁区内的吊射建议按住 LB 然后快速连点两下射门，可以增加挑球弧度。

银 跑动中接球射门，没有什么可说的，大家就爽快地射吧！

金 接球通过雪糕筒可以得到 250 分，过掉守门员打靶得分，如果被守门员扑倒也能得到几千分，非常简单。

终极挑战

有两人逼抢的射门训练，要得高分需要注意方法，不是每脚射门都能得高分，一般晃过一个防守队员可以得到 500 分，过掉守门员 1500 分，类似挑射这类技巧射门可以得到上千分。注意有一个中场开始带球的是让你超远距离吊射，别过多盘带。总之多练，一般情况下过掉守门员用吊射得分可以拿到三四千分，大家慢慢练习吧。

CHECK 6 Crossing



铜 下底传中打靶心，往前带几步，然后蓄力按方向即可，前面的小靶子点两下 B 容易击中。

银 斜 45 度传中，按住 LB 再用 B 键蓄力，力蓄足一点，和上一个任务大同小异。

金 训练下底传中靠近前点，用 B 连点两下或者三下，传入圆桶可得 1500 分，也不难。

终极挑战

控制球员下底传中，中路有两个同伴接应，一个前点一个后点，另外有一个防守队员。建议先带球，观看防守队员跑位，若他跑前点就蓄力大一点传到后点，他跑后点我们就连点两下 B 传到前点，在无人防守的情况下争到点可以获得 1000 分，进球之后或者打到靶心还有分数的加成。

CHECK 7 Free Kicks



铜 四个角的靶心分别用 LB+X 和 X 搞定，上角两个靶心蓄力到一格半即可。

银 先用 LB+X 将下角的两个小靶心和一个大靶心击中，这就获得了将近 7000 分，上角两个靶心可以用 RB+X 绕过人桩击打。

金 看似很复杂的任意球训练，可以选择传球，直接射门，跑传等等，不同选择会有不同的得分。这里推荐一种最简单的方法，RB+X 再按 A 让第三人假射真跑，再按 LT+A 将球拨给主罚队员，瞄准靶心射，射中 4 个就必定能过。

终极挑战

主罚任意球踢倒堵满球门的箱子，如果踢出的球被人桩挡住扣 250 分，再限定的时间里得分越高等级越高。运用前面所讲到的按住 LS 的上，踢出落叶球，力量控制在 2 格一般都能越过人桩。

CHECK 8 Penalties

铜 有准心，调整好力度瞄着靶心打，毫无难度。

银 练习勺子点球，开始两球有准心，将准心对准桶口稍靠下的位置，进桶一个 500 分。

金 练习点球中的假动作。开始两球有准心，建议开始两球用准心瞄角上最难打的几个靶心，后面没准心靠感觉时就容易不少。

终极挑战

点球射倒守门员身后的纸箱。开始几球有准心尽量瞄准 4 个角得分高的白箱子，没有准心之后蓄大力踢中间偏左或偏右，可以得不少分，越到后面剩下的箱子越少，越难击中，不仅需要靠感觉，还要看运气，毕竟门前还有个守门员。

系列经典模式在本作中的进化

FIFA 13

系列各经典模式在本作中都有了不同程度的进化，无论是 Ultimate Team、Pro Club Seasons 还是生涯模式都进行了一些调整，本章将对这些变化进行梳理，以便玩家能够尽快上手。

TIPS：用主机登陆 UT 模式设置安全问题再到网页回答即可在 PC 上进行 UT 模式的相关操作。EAS FC 中可以购买很多东西，就连线上季赛的胜利都可以买，不过次数有限制。

CHECK 1 Ultimate Team模式在本作中的变化

经过几年的打磨，Ultimate Team（以下简称 UT）模式已经越来越成熟，大家可以把其看做是一个线上的生涯模式，也可以将其看做为一个独立的网游。玩家除了用主机联网交易球员，还能用 PC 登陆 http://www.ea.com/soccer/fifa-ultimate-team 在网页上管理你的球员，另外 EA 还为 iPhone 手机用户提供了 UT 模式相关的 APP 下载，玩家走到哪里都可以关注 UT 了。

一开始让你选择一个队长，一进去全是金卡球员，只是让你爽爽而已，踢完了就回到现实了（泪）。网络会继承上一作的球队队名和队徽，接下来就是第一次抽卡了，全是青铜的垃圾球员，和刚才的金卡球员完全是一个天上一个地下。比赛分为线上和线下的，两种比赛的





奖励是不一样的。奖励的点数取决于进球、射门、角球、解围、传球成功率、控球、失球等等。最重要的是线上，线下赢球了的奖励也只是很少的一点。推荐进行线上的比赛，就算输了靠一些比赛数据的奖励也有可能比线下打赢CPU高。另外，还有挑战一周明星队，这个是线下的比赛，选择不同难度赢了有不同的奖励，这里的最高难度是比传奇难度还高的ULTIMATE难度，但是却一点不难，本作的难度整体下降，换成《FIFA 12》想赢传奇难度都够呛，而这里赢下ULTIMATE难度可以赢得不少coins。抽卡和拍卖是改善球队的两种途径，一开始只有500点，玩家可以去抽卡包得到一堆烂球员和道具，但还是推荐去拍卖会淘点好货，不用增加金额一口价交易，只用输入起始价格，一开始几乎没人和你抢，时间到了就是你的了。球员受伤、需要续约、增强球员能力、购买教练卡片等都可以在trading里面去寻找，各个价位的都有，搜索非常方便。

如果你是初次接触UT，那么推荐一个快速成长的方法，初期一开始用起始几次抽卡机会抽几张能力上70的球员，其他的垃圾球员能卖的就卖掉，打线上比赛+挑战周全明星的方式积累coins（ps:online基本都会遇到金卡+化学效应99的强队，即使大比分输掉也不要灰心，那样也能得到个几百coins），球员合同到期了基本都可以卖掉，再花钱去store里抽，初期的垃圾球员用不着用续约卡，这样差不多1个小时就能赚上个上千coins。球队球员配置逐渐好转，可以把一些用不上的好球员卡放到拍卖场去拍卖，如果能卖掉比quick sell赚得多得多，然后将垃圾球员逐渐卖掉去拍卖场淘金卡球员。注意来自于同一个国家同一个俱乐部的球员组成的阵容化学效应会很高，所以尽量不要组建一支国际球队。如此循环等你有能力抽金卡包的时候就要积累你的续约卡了，球员合同到期是无法继续踢比赛的。球队成长是一个漫长的过程，如果你没有耐心可以直接用微软点数买coins，但是价格不菲，总之UT模式的要领在于三个词——时间、金钱和耐心。



CHECK 2 Pro Club Seasons模式



《FIFA 13》中的Pro Club Seasons模式是EA今年重点宣传的模式。在线上加入一直俱乐部和队友一起踢球是这个模式的宗旨。玩家可以加入一个好友所在的俱乐部或者自创一个俱乐部邀请他人加入。本作的pro club有了一些变动，加入了季赛要素，玩家所在球队也会根据战绩升级或降级。而与原来最大的区别是自创小人的能力不能在线下练了，只有在线上踢比赛才能使小人数值提高，这让原来在线下改存档将小人能力改为99的情况一去不复返，大家都是同一个起点，只有多踢比赛才是硬道理。如何成长技能大家可以到my pro选项中的accomplishments中查看，不同的能力不同的位置解锁的条件都不同，大家可以对照着参考。游戏中获得的点数可以在EAS FC选项中购买你的线上小人的能力，游戏等级从1到70级，每10级都会有几个online pro的技能，玩家认准online选项购买，可别买错了。

CHECK 3 生涯模式的进化以及国家队主帅攻略

生涯模式的变化不是很大，玩家可以选择作为球员或者教练进行此模式，当作为球员进行时可以自创球员或者选择现实中的球员进行，教练则可以选择自己的体型和穿着，毕竟在游戏时主教练会出现在场边。该模式的界面菜单变得更加详细，每场比赛结束都会有当轮的语音比分播报。对于一些重要的新闻消息，界面会跳出单独的窗口附加图片加以说明，一目了然，如果你有中意的球员加入你的引援清单，新闻也会跟踪他的转会传闻，非常人性化。另外，生涯模式的精华，转会系统有了一些小小的变动，交易方式增加了金钱+球员的选择，玩家可以更自由地选择不同交易方式增强自己球队的实力。而且在球员交易金额上，本作更显得合理，一位综合能力上80的年轻球员再也不会动辄三四千万才能买回来，在初期尽量买一些能力上75的老球员，也不会花很多钱，所以就算玩家选择的是一个没钱的弱队，也可以咸鱼翻身。如果玩家觉得球队可利用资金不多，可以提出在完成一定目标的前提下要求管理层增加用于转会的资金。在教练模式中，玩家可以运用自动轮换调整阵型，在阵型管理中按X电脑便能根据球员体力和能力来调整阵容，免去了玩家多线作战时不停换人的冗长操作。



在游戏中体验担任国家队教练的生活


■想在游戏中成为像博斯克一样出色的国家队主帅吗？

成为国家队教练是本作新增要素，当你作为教练带队成绩优异时，会有国家队向你发出邀请，在带领俱乐部球队的同时你也可以是一名国家队主教练，两边并不冲突，在国家队的比赛日时，俱乐部的相关活动会停止，你可以专注于一边的赛事，通过INT'L MANAGEMENT选项切换到国家队一栏。国家队的队员可以由自己任意选择，可以尽量选数值高的球员，但请务必注意前后场的人员配置，避免出现球员受伤了没人换的局面。本作加强了球员成长曲线，具有潜力的年轻球员只要多打比赛，能力值上涨得非常快。相反的，年龄较大的队员在队里能力下降比较明显，如果再打不上比赛，数值会降得更快，甚至在产生赛季结束退役的想法，所以保持球队的年龄结构平衡是一件非常重要的事情。

成就奖杯列表及相关注意事项

由于大多数模式都包含在线要素，而且成就奖杯本身的难度也不低，因此试图采取速刷的办法来获得全成就或白金不大可取，建议玩家还是在深入体验的过程中水到渠成地获得奖杯或成就吧！

FIFA 13 TIPS: 游戏中的很多花式技巧动作要限定五星盘带或者拥有特殊技能球员才能使出，好好利用这一点，可以让金杯Skill Legend的解锁之旅变得相对容易些

成就/奖杯名	分数/杯种	获得条件
Football Legend	–/白金	解锁所有奖杯
Bronzed	30/铜杯	完成所有铜牌技巧挑战
Skill Legend	50/金杯	在技巧模式终极挑战中达到传奇级别
Road to Mastery	30/银杯	解锁一项挑战模式
Trolling for Goals	15/铜杯	用任意球配合射门得分
No Goal for You!	30/铜杯	在门线上将对方的射门解围掉

成就/奖杯名	分数/杯种	获得条件
Creeping on the Down Low	5/铜杯	在任意球防守中用人墙冲上去挡住对方的射门
Body Control	5/铜杯	用非常规动作射门
Cheeky	5/铜杯	吊射射得分
Get In!	15/铜杯	头球得分
Brains and Brawn	15/铜杯	在后场将球保护出底线赢得球门球

成就/奖杯名	分数/杯种	获得条件
Road to Promotion	10/铜杯	在UT模式中赢得一场比赛
Get Physical	5/铜杯	成功断球一次
1 week	15/铜杯	在一周之内赢下所有EAS FC Match Day Games of the Week的比赛
Go Live!	15/铜杯	赢下一场EAS FC Match Day Live 比赛
Getting Real	30/铜杯	完成25场EAS FC Match Day 比赛
Division King	50/银杯	在线赛季模式中赢得D1联赛的冠军
Filling Cabinets	30/铜杯	在线赛季模式中赢得一个联赛冠军
Hello World	5/铜杯	创建一个PRO球员并在线上完成一场比赛
On the Rise	25/铜杯	在线季赛模式中联赛升级
One of the Bros	15/铜杯	PRO球员在在线俱乐部中赢得一场比赛胜利
Bros	15/铜杯	在线对战模式中邀请一个好友完成一场比赛
Good Start	30/铜杯	online pro球员技能解开10%
Well on Your Way	50/银杯	online pro球员技能解开20%
Still Friends?	30/铜杯	在与好友对战模式中拿到一个赛季冠军
Mr. Manager	10/铜杯	编辑管理你的UT队伍
Silverware	10/铜杯	在UT模式中获得一个杯赛冠军
Building My Club	10/铜杯	第一次在UT模式中解锁道具包
Press Conference	30/银杯	在UT模式中以至少15000金币的方式买下一名金卡球员
I Love This Club	30/铜杯	在UT模式中，你的俱乐部市值达到85000000
Promoted!	30/银杯	在UT模式中联赛成功升级一次
Pack King	50/金杯	在Ultimate Team模式中开启50个卡包
Challenge Accepted	30/银杯	在UT模式中，挑战由本周最佳球员所组成之球队并获胜
So Euro	5/铜杯	在生涯模式中首个赛季带领球队获得欧战资格
For Country	20/铜杯	在生涯模式中，成为一支国家队的主教练
Way with Words	5/铜杯	在生涯模式中，成功要求球队高层增加资金投入
National Pride	30/银杯	在生涯模式中，作为一名球员被国家队征召
Wheeling and Dealing	15/铜杯	在生涯模式中，以球员+现金的方式完成一次转会交易
Impressive	50/银杯	在生涯模式中，作为一名球员完成一项你的赛季目标
Nice Form	30/铜杯	在生涯模式中，作为一名球员完成一次比赛目标
Digi–Me	5/铜杯	用原创球员开始生涯模式
Packing Bags	15/铜杯	在生涯模式中，作为一名球员完成一次转会或租借

成就/奖杯名	分数/杯种	获得条件
Master Negotiator	10/铜杯	在生涯模式中，让CPU接受你的还价卖给你一名球员
Maxed Out	10/铜杯	在EA SPORTS Football Club 中达到每日经验值上限一次
EASFC Youth Academy	10/铜杯	EASFC等级达到5级
EASFC Starting 11	30/银杯	EASFC等级达到20级
Challenging	10/铜杯	在EASFC中完成一次挑战
Big Spender	10/铜杯	在EASFC中兑换一个道具
秘密成就/奖杯		
In Form!	20/铜杯	在UT模式中抽到黑金卡

CHECK 成就/奖杯相关注意事项



相比前作，《FIFA 13》的成就设置有了不少变化，不过总体来说成就设置思路是想让玩家充分体验每一个模式而不是刻意地去刷成就，所以本作依旧不能成为成就神作。相反地，想全成就必须花不少时间。游戏的大部分成就都是需要联机解开的，线下的成就开两个生涯模式的存档，一个当教练一个当球员，非常容易解开。每个模式都打一打其他成就也会慢慢解开，但是像拿到d1线上联赛的冠军这种，就是要实打实地拼硬实力了。UT模式的成就也很耗时，可以尝试花钱解开吧！单机最难的成就 Skill Legend 可以在 Ground Pass 终极训练中，等两名防守队员扑上来抢球，然后在逼抢下传球有一定几率可以从防守队员两腿之间穿过，一次可以得到上万点，不过这个 BUG 需要很大的运气成分，不想赌人品的玩家推荐 Dribbling 的终极模式，耐心一点，在不出错的前提下完成全部带球，传奇等级不成问题。



特别版块 达人玩家现身说法

很有幸本次请到两位“《FIFA》系列”的资深玩家做客，一位是今年刚刚结束的 WCG 上海赛区《FIFA》冠军张兆敏，另一位是《FIFA》全手动设置达人玩家喜冬。

FIFA 13 TIPS: 全手动操作经常为“《FIFA》系列”玩家所津津乐道，因为它给游戏带来了自由度方面的极大提高，但相应的，手动操作上手较难，玩家需要通过苦练和适应方能掌握

受访者小资料

张兆敏

“《FIFA》系列”游戏时间 4 年
2012 年 WCG《FIFA 12》上海赛区冠军



怎样才能玩好《FIFA 13》？冠军玩家经验分享

Q：你觉得《FIFA 13》有哪些变化?

A：鉴于X360和PS3都是服役多年的主机，本作的画面显然没有很大的进化，更多的改变和进化在于一些细节方面。TD防守策略是前作推出的一种新防守方式，感觉也是EA以后在“《FIFA》系列”重点推进的项目之一，TD防守比以前的传统防守对于玩家的操控和预判都提出了更高的要求。这作的TD防守比前作来说改进点主要是在操控上，因为游戏整体节奏相对来说比前作稍快，所以当对方进攻节奏比较快时，对于切换防守队员协防和封堵进攻队员传球和带球路线的操控就要求比较迅速，更多的是让玩家自己去调整和参与更多的防守。射门方面，本作的远射非常精准，特别是门前25米左右的射门只要力度把握好很有可能会射进。一脚触球这个新系统也非常有趣，简单来说就是按照来球的方向和力度，通过自己的操控来控制和调整停球路线和方向，不像本系列之前的作品中那样，每一个人球员无论数值能力对于任何球都能停的非常好。具体来说，在本作中，当球传来的时候，玩家不能像以前那样猛按加速，否则很有可能出现停球失误，这点更像真实足球那样。花式动作的变化倒不大，但本作新增了两个实用技巧，一个LB的踩球，另一



个是 LT+RT 踩球移动变线。当对方上抢的时候通过这两个技巧的变线有时能有不错的效果。

Q：目前看来《FIFA 13》还有哪些不足？

A：我是从 X360 上的《欧洲杯 08》开始接触“《FIFA》系列”的。近几年，系列每一作的进步都非常大，更向真实足球靠近，不论是细节还是画面。但必须承认，再好的游戏也是有不完美和不足的地方，对于我个人来说这作的《FIFA 13》的惟一不足的地方就是戏的节奏速度稍快，远射有点逆天。如果这两点能改进点的话，这作可以说是完美的。

Q：你觉得怎样才能玩好《FIFA 13》？

A：我不算什么高手，只是一个比较热爱足球和足球游戏的玩家而已，但对于本作还是有些小心得，这里可以给大家一些小小的建议：



1、操控。熟悉的键位和适当的运用过人技巧能在游戏进攻和防守端都能起到很好的帮助。

2、阵型打法。训练出自己最擅长的阵型打法，不管是通过短传还是挑身后、二过一或下底头球。

3、防守。在真实足球中防守是非常重要的，游戏中也是这样。建议大家更多的选择 TD 防守来玩游戏，可能刚开始的时候会有很多的不适应，但是等熟悉以后你就会感觉到这个防守策略所带来的不同的游戏体验了。那在防守的过程中要注意的是，不要急于上抢对方进攻球员，而是通过不停的切换防守球员来封堵进攻队员的传球路线和带球路线，保持好阵型，通过协防键来压迫对方。

4、进攻。老实说很难给予很多建议，每个人都有自己喜好的进攻方式，使用自己最熟悉最习惯的方式就对了。

5、心态。玩本作时心态是非常重要的，毕竟这只是游戏，不要把太多的胜负概念放在里面，放松心情，在舒缓的心境下来体验和享受游戏。

Q：谢谢你的回答，祝你在即将进行的全国 WCG《FIFA》总决赛上取得更好的成绩。

A：非常感谢。

受访者小资料

喜冬

“《FIFA》系列”游戏时间 14 年
“《FIFA》系列”全手动达人，全手动操作 2 年



喜冬的全手动设置列表

Auto Switching	Manual
Auto Switching Move Assistance	None
Passing Power Assistance	Off
Pass Assistance	Manual
Through Pass Assistance	Manual
Shot Assistance	Manual
Cross Assistance	Manual
Lob Pass Assistance	Manual
Save Assistance	Manual
Analog Sprint	On
Defending	TD

《FIFA 13》全手动操作漫谈

Q：为什么想要选择用全手动的方式去体验《FIFA》？

A：玩手动目的并非什么优越感，而是为了能在电子游戏中体验到真实足球，享受足球。其实在熟悉了手动操作模式之后，可以体会到《FIFA》的另一层魅力，可以说是完全不同的游戏感受。

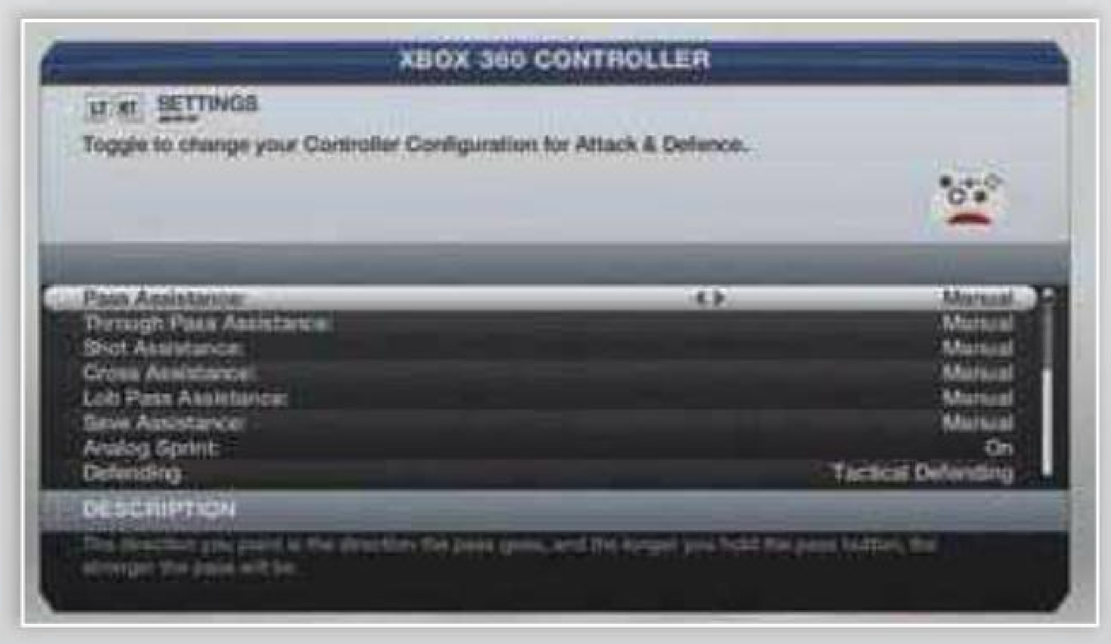
Q：手动有什么优势？

A：自动传球操作模式虽然不会影响游戏性，但是有很大的局限性，主要体现为进攻套路单调。用好了《FIFA》的全手动操作，便可以在游戏中更好地打出自己的风格。手动传球要领是传空而不传人，对手很难判断你的出球线路。

Q：手动的劣势在哪里？

A：毫无疑问是太难控制。

Q：全手动操作在线上对战是否会很艰难？





A：刚开始可能会感觉很困难，我也输过很多，不过适应了之后感觉还行。玩手动切记不能打得太快。太快的话进攻就会混乱不堪，进攻轴线也很难连起来，失误率也就随之增高。但同事也不可过慢，手动射门机会本来就不多，过慢的话就会延误进攻时机。最合适的玩法就是照现实比赛一样，快慢结合，有多变的攻防节奏。

Q：对于全手动控制，你有什么建议？

A：玩手动必然要学会右摇杆切换球员，因为换人是手动，如果只会用 LB 单项切换球员的话经常会出现来不及的情况，从而防守失位并将空当暴露给对方。合理的防守是让电脑去跟防对方球员，自己用右摇杆切换球员去封堵对方的传球路线。另外，玩手动极力推荐 co-op 这个宽视角，因为手动传球范围大，可以传到球场每一个角落，如果使用其它视角的话会比较难看清球员之间的穿插跑位路线，从而延缓你的进攻。

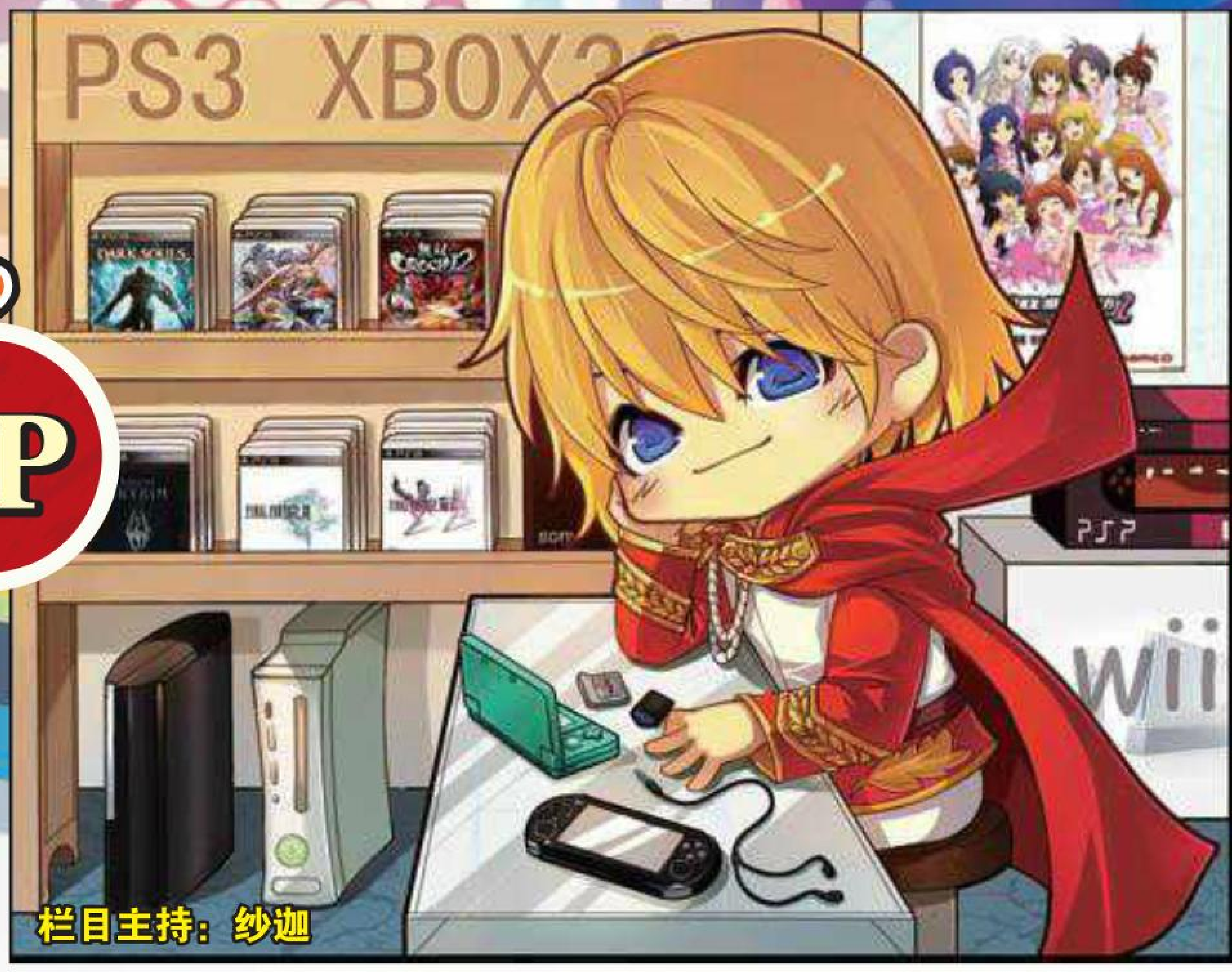
结语



《FIFA 13》整体的素质非常不错，UT 模式、线上季赛、生涯模式和 Pro Club Seasons 等各个模式都非常耐玩，毫无疑问这个游戏将陪伴我们度过充实的一整年。画面上由于机能限制进步有限，但我们还是惊喜地发现游戏在一些图形特效方面的进步（比如雨天情况下，球衣贴在球员身上的效果非常逼真）。此外不得不提的是，本作的网络优化比前作好多了，网战不像原来那么卡了，真是让人大呼过瘾。个人希望 EA 尽快推出一个补丁将比赛节奏稍微降一降，同时再把远射削弱，这样《FIFA 13》就完美了。现在笔者每天晚上都会在 Pro Club Seasons 里面和队友们奋战一会，像足球这种体育游戏众乐乐才能体会到更多的乐趣，推荐大家也多多尝试这个模式，一起 Join The Culb！

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE



栏目主持：纱迦

新型PS3的公布可谓近期市场上的最大亮点，不仅价格便宜，而且好礼多多。不过目前在国内不是太好买，价格基本上是港币直接变人民币，有点离谱。有条件的朋友可以直接去香港买。Wii U在TGS后没有什么新的消息出现，关于网络、账户等关键问题，任天堂依然是避而不谈，有些令人费解。作为HD阵营的迟来者，没有好的网络可以说是不可能获胜的，希望很快就有新的消息放出。

市场风向标 MARKET OVERVIEW

本期重点提示

- PSV破解拉锯战
- 3DS LL右摇杆推出
- PS3破解新动向
- 新型号光驱X360上市

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1550元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1798元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、电源及电源线一套。

点评：随着第一个可运行PSP ISO自制系统CFE6.60TN的发布，PSV再次成为了国内玩家的关注焦点，很多玩家都选择在国庆期间购买主机尝试破解。但相比于玩家，商家对于这次破解采取的更多是冷处理态度，购买主机时基本不会主动提起PSV破解的情况，更不会主动帮你进行破解。因此PSV在破解之后，并没有出现以往主机破解后的大幅度涨价现象，现有售价和破解前没有任何不同。商家之所以采取冷处理态度其实和主机的破解方式有着莫大的关系。众所周知，现在PSV的破解主要是依赖于PSN上发售的PSP游戏漏洞，但漏洞通常在公布之后，索尼就会在24小时之内将和漏洞有关的游戏从PSN上下架，这致使PSV的破解并非每个玩家都可以享受到，只有在24小时内下载到包含漏洞游戏的玩家才能进行破解，而且下载游戏也需要付出一定的金钱，因此商家才会对PSV自制系统破解的事情闭口不提，毕竟商家很难在漏洞公布后的24小时内花费大量的时间、精力和财力注册若干个PSN账户去下载包含漏洞的PSP游戏，所以发生玩家热、商家冷的事情也就不足为怪了。目前可以破解PSV的三款游戏《Urbanix》、《怪物猎人P2》、《Mad Blocker Alpha》均已在PSN上下架，所以现在要购买主机进行破解也必须再等上一段时间。从以往的经验来看，包含漏洞的游戏远不止几款，从VHBL开始至今就已经爆出将近10款游戏存在可被利用的漏洞了，所以今后再公布包含漏洞的游戏或许只是时间问题，想要破解的玩家现在最好要做的事就是购入主机，等待包含漏洞的游戏被公布，然后下载进行破解。不过如果你进行了破解，那么主机很可能在未来的一段时间内无法进行系统升级以保持破解状态，这点还必须玩家作出取舍，毕竟在PSP-3000降价后，现在一台全新09G主板的PSP-3000只有850元左右，如果买完PSV单纯只为破解玩PSP游戏，还是有些不值得的。



▲已更新至CFE6.60 TN-B的PSP自制系统支持直接向PSV拖入PSP ISO运行。

除此之外，在TGS上，索尼还公布了PSV的两种新颜色：宇宙红和宝石蓝，这两种颜色的主机将会在11月15日上市，目前市场上已有预定，价格不到2000元，喜欢这两种颜色的玩家可以保持关注。说起来索尼曾在去年的TGS上展示过六种颜色的PSV，其中除了现在已经发售的黑、白、红、蓝之外，还有紫色和金色，不知道索尼会安排什么时候上市，希望能尽早出现吧。

主机及主要周边参考价格	
PSV主机（美、欧版黑色，Wi-Fi）	1520元
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1550元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	1980元
PSV主机（港版白色，Wi-Fi）	1850元
PSV主机（港版白色，3G/Wi-Fi）	2150元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	880元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	128元
8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

3DS 购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	3DS LL主机（日版）	1500元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	SuperCard TWO	218元
SD/TF卡	金士顿8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
	总计	1852元
	近期推荐购入指数	8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：上个月底，港台版3DS和3DS XL正式上市，不过因为锁区的关系，所以销量并不太好，有不少商家干脆不进货，只接受预定，可以看出锁区的游戏局限性对于主机销量影响还是很大的。另外在截稿当日，日版3DS LL的新颜色蓝黑也已发售，国内暂时只有港版的蓝黑色，玩家购买的时候注意不要买错，港版主机的包装都是繁体中文，日版则是日语，

这两者比较好区分。

除了有新颜色发售之外，任天堂还准备停产去年刚刚发售的火焰红色3DS，这是任天堂继水晶蓝3DS后第二款决定停产的3DS主机，喜欢该颜色主机的玩家准备抓紧入手收藏吧。此外，可能是不少玩家对3DS LL没有内置右摇杆感到不满意，所以任天堂最终还是决定发售3DS LL专用的右摇杆底座，3DS LL版底座的价格和3DS一样，都是1500日元，折合人民币121元，其将会在下个月15日上市，已经购入3DS LL的玩家可以考虑这款新周边。

最后还要提醒在近期准备购入3DS的玩家们，任天堂在最新的4.4.0-10x固件上，新增了存档IC检测机制，也就是检查插入的卡带硬件是否存在存档芯片，而上代NDS烧录卡因为成本的关系，大部分皆采用无存档芯片设计，这样一来，新的检测机制几乎抑制了所有的NDS烧录卡，目前只有Supercard DSTWO通过放出升级程序而幸免于难。由于此次检测是烧录卡本身的硬件设计缺陷，所以大部分卡带都无法通过简单的内核升级来解决问题，即便有一些烧录卡内置了存档芯片，也因为主控程序无法刷写的原因而不能在3DS的新系统上运行。因此，准备购买3DS的玩家如果需要购买烧录卡，目前只有Supercard DSTWO可以选择，其他烧录卡都会因为系统升级而无法使用，敬请注意。



▲3DS LL专用的右摇杆底座进行了重新设计，手感比以往更加舒适。

主机及主要周边参考价格	
3DS LL主机（日版银色、红色、白色）	1500元
3DS LL主机（美版红色、蓝色）	1450元
3DS LL主机（港版蓝色、白色）	1520元
3DS主机（日版）	1180元
3DS主机（港版）	1280元
3DS主机（美版）	1150元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
SCDS TWO全球版	218元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

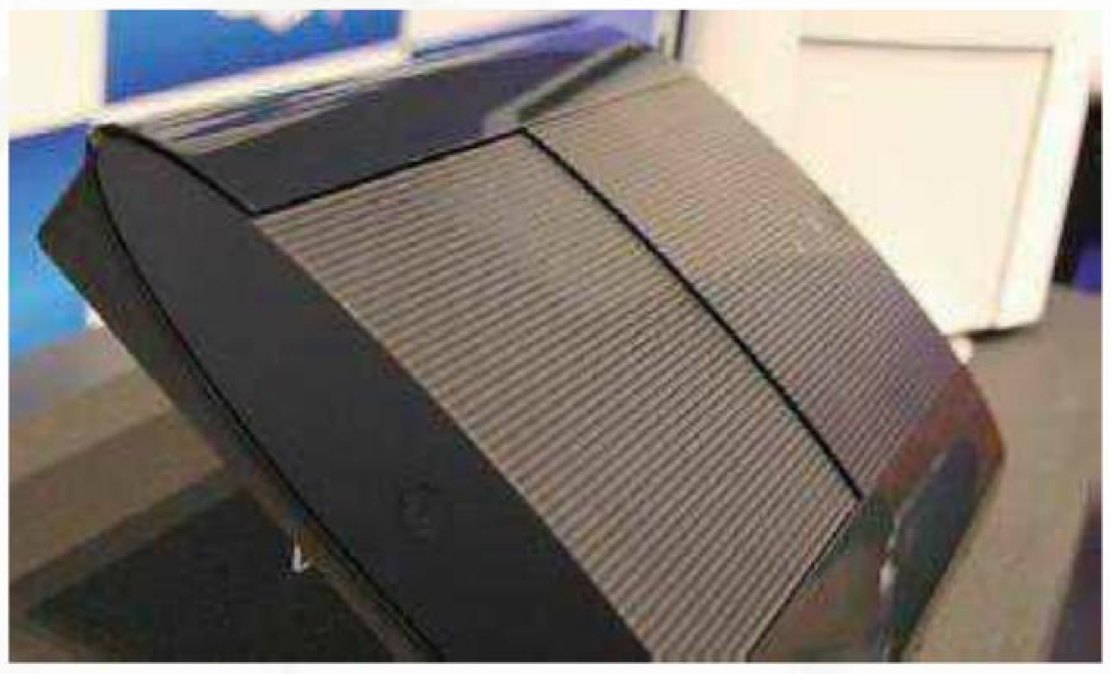
PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	1850元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
	总计	1939元
	近期推荐购入指数	7

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：上个月29日，索尼终于发售了PS3的第三代更新主机CECH-4000系列，目前率先上市的只有木炭黑色，清新的典雅白将会在下月的22日登陆市场。现在4000型主机国内已经有少量港版到货，250GB的售价在2050元左右，500GB的则只贵上100元，所以推荐玩家选择500GB的版本，不过因为主机刚刚发售，所以价格还有些虚高，建议玩家再等一段时间入手。现在大部分商家手里的PS3 Slim还没有全部出货完毕，所以CECH-4000系列的铺货速度比较慢，等到商家把现有的库存清空后，4000型系列的价格就会逐渐下跌了，估计这还需要一两个月的时间。另外除了250GB和500GB两个版本之外，4000型PS3还有12GB闪存版尚未发售，索尼目前还没宣布具体的价格和发售日期，恐怕详细情况要等到明年1月的索尼开发者大会才会有进一步的消息了，期待廉价版新主机的玩家要多等一段时间了。

国内一个名为“RED POWER”的破解小组宣称它们已经解决了4.21系统的破解难题，届时小组会发布自制系统RED POWER 4.21 cfw提供下载，该自制系统支持所有4.21系统可以运行的游戏，但其无法支持自制软件，只能运行引导游戏程序，所以对于真假暂时还不好判断，但从小组放出的视频来看，还是具有一定可信度的，所以关注破解的玩家可以等待国内小组的RED POWER 4.21 cfw自制系统，高价的3.55破解主机可以暂时放在一边。已经破解的玩家，在电子狗方面，JailBreak 2已经停止更新数日，之前也曾介绍这可能是内部团队出现的一些状况，现在又有一款声称是原JailBreak 2团队成员自主开发的Super Key电子狗上市，Super Key可以兼容JailBreak 2的一切特性，像是运行硬盘游戏、光盘游戏、安装自制软件、模拟器，以及观看蓝光电影等等，但目前并未有独家功能，所以Super Key也很有可能是其他开发者借用JailBreak 2团队的名字研发的仿冒品，建议破解玩家观望一段时间，千万不要有病乱投医买了没有保障的电子狗产品。



▲4000型PS3现已上市，其体积只有初版PS3的一半。

主机及主要周边参考价格	
PS3 CECH-4000系主机（250GB，港版黑）	2050元
PS3 CECH-4000系主机（500GB，港版黑）	2150元
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1750元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	1850元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝）	2000元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB）	1450元
电源	原装电源（包改220V）	-
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
	总计	1539元
	近期推荐购入指数	7

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：前段时间受到国内抵制日货的影响，X360 Slim销量比起PS3有了不小的提高，再加上主机有成熟的破解，所以不少玩家在国庆期间都选择购买X360 Slim消遣度日，不过也因为过于热销，所以X360 Slim的破解主机几乎断货，这也让现在破解主机的价格高企到了和PS3破解主机相同的水准。不过好在现在9.6a 4GB主机已经被攻克，所以再过一段时间国内的X360 Slim破解主机就应该会再次降价，现在也有少部分商家出售9.6a 4GB的脉冲破解主机，单机价格在2000元左右，比双破解的10.83a主机要略微便宜一些，不过因为上游供货商暂时没有9.6a破解主机的货源，所以这部分主机都是商家自己破的，因此卖的地方要少得多，过段时间9.6a破解普及之后，大部分商家就应该有此类机器了。不过在9.6a全面破解的同时，微软又开始为X360更换新型号的光驱以抵制破解，现在新X360 Slim上的建兴光驱型号为1532 DG-16D5S，光驱固件版本是1532，生产日期都在今年的7月之后，新光驱的出现意味着今后的主机破解很难再有光驱+脉冲的这样双破解，所以现在市场上的这部分高价双破解主机，很可能是最后的绝唱了，有使用光驱玩游戏习惯的玩家，还是可以考虑这些主机的。



▲9.6a 4GB版X360 Slim也已攻克。

市场报价信息更新截至2012年10月11日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1450元
X360 Slim主机（港版，250GB）	1980元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2080元
X360 Slim主机（欧版，10.83A，4GB，脉冲破解）	2550元
X360 Slim主机（欧版，9.6A，4GB，脉冲破解）	2100元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元

主机及主要周边参考价格	
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元



360全方位
X360 FEATURES

成就奖励计划启动！

今年夏天，Xbox LIVE 的工作人员曾在推特上透露，从秋天开始将引入成就奖励计划。此言一出，全球 X360 玩家无不欢欣鼓舞。虽然成就犯不代表主流玩家，但任何 X360 游戏都有成就，用游戏的附加价值来换奖励自然不会有人拒绝。于是乎盼星星盼月亮，微软终于在最近公布了该计划的细节。

要想享受这项福利，首先要求玩家加入 Xbox LIVE rewards，这是微软数年前开展的奖励活动，根据玩家的表现由官方直接赠予 MSP 作为奖励。不过该计划实施多年，仅针对美国、加拿大、英国等少数几个国家和地区，国内玩家常用的港服、日服都无法加入，因此之前很少有玩家提及。但为了配合成就奖励计划，微软于夏末加快了该计划的推广力度，港服、日服如今已经可以加入了，为成就奖励计划进一步扫清了障碍。（截止发稿日，台服依然没有加入。）

目前还没有加入该计划的玩家，可以访问 http://rewards.xbox.com，可以将地区选为香港，这样就能看到中文版，相信注册过程不会难倒你，不过官方需要 36 个小时来处理你的请求，另外注意只有 Xbox LIVE 的金会员才能加入。成功加入之后，点击 MyAchievements，即可看到成就奖励计划的具体细节。官方将所有 X360 玩家按成就点数分为三个级别，3000 点以上为挑战者，10000 点以上为优胜者，25000 点以上为传奇。3 个级别的奖励内容分别如下：

挑战者	在生日当月获得特殊礼物
优胜者	在生日当月获得特殊礼物，每月在Xbox LIVE卖场购物享有1%折扣
传奇	在生日当月获得特殊礼物，每月在Xbox LIVE卖场购物享有2%折扣

对于笔者这样成就接近 25 万的玩家来说，将传奇级别设定为 25000 点以上有点小儿科，而且 2% 的折扣也实在算不上什么大礼。不过考虑到该计划刚刚开展，未来还是值得期待的，而且本身 Xbox LIVE rewards 就已经有不错的奖励了。还没有加入的玩家就不要犹豫了！

北通潘多拉手柄上手测评

实际手感

潘多拉手柄从视觉上给人的第一印象和 X360 手柄非常相似，而拿在手上的感受非常亲切，丝毫没有生涩的感觉。符合亚洲玩家的手型设计让我们可以牢牢地握住手柄，长时间游戏也不会觉得疲劳。从数据上我们可以看出，潘多拉手柄的宽度仅有 103mm，比起 139mm 的 X360 原装手柄要圆滑浑厚不少，握在手中自然会觉得柔和舒适得多。

按键设计

作为一款游戏手柄，按键部分的设计当然是最最重要的部分了。潘多拉手柄保持了 X360 手柄人体学设计的优点，同时进一步优化。实际按键之间的距离被缩小，非常利于快捷灵敏的反应和操作。此外，手柄的两个摇杆精度极高，全域方向精准覆盖，玩家可以进行得心应手的操作。至于很多人关心的摇杆回中以及按键的软硬程度，实际感受一番之后也较为令人满意，与原装手柄保持了同样的高水准。

特色亮点

经常打机的同学应该有这样的体会，游戏时间一长手心容易出汗，不但影响操作也容易在手柄上留下污迹。潘多拉手柄左右握把增设了防滑垫设计，握在手中可以感觉到明显的摩擦度，起到了防滑效果，还能很好地避免手心出汗。这样的贴心设计在同类产品中很少被用到，算是一个亮点。而对于北通手柄来说的另一项传统设计——TURBO 按键连打功能也在潘多拉手柄中被保留下来，玩家可以通过这个功能轻松实现游戏里的各种按键连打操作，实用度非常高。



操作体验

潘多拉手柄支持 PC 与 PS3 这两大平台，接上手柄后打开 PS3 进入游戏无需任何设置，和通常的 PS3 手柄并无两异。对于大多数 PS3 玩家而言，使用这款手柄最初可能会有些不适应，甚至会产生正在玩 X360 的错觉（笑），但习惯之后就会觉得得心应手，无论是动作游戏还是射击类或者其他体育游戏，潘多拉手柄都可以轻松胜任。将手柄连接至 PC 端，玩家无需驱动程序就能即插即用，独特的双核模式还支持玩家通过手柄背部的 D/X 模式切换按键模式，全面对应新老游戏。

北通潘多拉手柄基本功能参数	
项目	功能描述
PC平台Xinput/X360模式新游戏	支持
PC平台DirectInput模式老游戏	支持
X360主机	不支持
PS3主机	支持
全域摇杆精准定位	符合
外观处理	ABS磨砂
防滑握柄辅助	有
模拟双震动	支持
TURBO连击功能	有

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



伴随着热闹的气氛与玩家们的欢呼声，2012年TGS已经落下了帷幕，而展会中让VITA玩家们高兴的就是SCE在展会期间公布了大量了PSV作品。相信随着PlayStation Mobile的建成与PSV的成熟，PSN上可以供玩家们休闲娱乐的游戏也会越来越多。而在近期登场的作品就有A·RPG类型的网络游戏《ピコットナイト》与即将在冬季发售的AR游戏《箱！–OPEN ME–　タダの箱》的试玩版，为了能让玩家们更好地体验这两款游戏，因此本期就为大家简单地介绍一下这两款游戏。

VITA播报站

箱！–OPEN ME–　タダの箱

所在服	日服
形式	试玩版
容量	83MB
推荐度	★★☆☆

不知道玩家们是否还在记得在9月中旬PSN上曾放出了一个名为《箱！–OPEN ME–》的游戏试玩，进入该游戏后呈现在玩家们眼前的却只有一个AR卡扫描的图像，但是玩家们手中的AR卡却根本派不上用场。而随着2012年TGS展会的举办，我们发现在SONY展台处派发的SONY场刊的背面赫然印着一张名为“箱”的AR卡，而这张AR卡则是本次试玩的关键道具。

说到这里可能有玩家要问了：“那要是我没有场刊就不能玩了么?”答案自然是否定的，目前这张AR卡随着TGS展会的结束也被制作组公布在了本作的官方网页中，对本作感兴趣的玩家们可以将其下载并打印出来，一览这个神秘作品的真容。该作是由SCE制作开发的一款以解密和互动娱乐为主题的游戏，游戏中将PSV的触屏与照相机镜头结合得十分有趣，而本次就为各位玩家详细地介绍一下该试玩版的内容。

试玩内容



扫描AR卡之后，屏幕中会出现一个立方体状的箱子，随后箱子被一个巨大的“箱”字样的LOGO冲破，玩家们点击那个LOGO即可进入游戏。进入游戏后，箱子被展开成为游戏菜单，屏幕中有3个关卡可以供玩家们选择，这3个关卡分别为：**チュ－トリアル**箱、木箱和**パッチン**箱。其中“**チュ－トリアル箱**”属于教学关卡，玩家下一步要做什么在关卡教学中都会以简短视频的形式出现在画面中（这么贴切的教学还是第一次见到），所以玩家们跟着教学就可以了解到游戏的操作与解谜的要点。游戏主要目的就是用转换视角找到箱子的一些关键点，然后利用触屏将机关解开后打开箱子拿到钥匙，游戏在打开箱子之后会进入评分系统，系统会根据玩家们所用的时间，触碰箱子的次数来进行评分，时间短并且触碰箱子次数少的话评分就会相应提高，下面就让我们一起来看看剩下的两个箱子要如何打开吧。



木箱：本次试玩中最简单的一个解谜箱子，箱子的左侧有一个铁钩，只要玩家们一开启箱子铁钩就会把箱子盖勾住，玩家们只要稍微转一下视角然后用手先按住铁钩再把箱子盖打开即可拿到钥匙。

パッチン箱：这个箱子稍微有点特殊，箱子的正面、左面、右面分别有3个机关，玩家需要先将正面的机关打开，然后将视角转到箱子的后面，在箱子后面玩家会看到一个灰色的方块，这方块实际上是贯穿整个箱子的一根铁条，当玩家点击它以后这个铁条就会进入箱子里面，再把视角转到箱子的正面，我们就会发现正面的机关被铁条伸出的部分给固定住了，将左侧的机关同样以这样的方式固定住再开启右侧的机关就可以将箱子打开拿出钥匙了。

3个箱子全部开启后，本次试玩也就告一段落了，制作组在最后还放出了大量的箱子预告以此来证明正式版将会给玩家们带来更多更好玩的箱子，如果你觉得本作还不错，那么只要等到今年冬季就可以在PSN上下载到本作了，敬请期待吧。

最后给出各位玩家们本作的AR卡下载地址：www.jp.playstation.com/scej/title/hako/images/hako_openme_trial.pdf只要玩家们在浏览器栏目里输入这个地址就可以将AR卡下载下来，将其打印好之后就可以进行游戏了。值得一提的是游戏的试玩版到10月31日就会停止运行，所以想要尝试的玩家们要赶快行动起来了！







游戏大观园

ピコットナイト

由 Game Arts 公司开发的 PSV 网络游戏《ピコットナイト》（小骑士）于 9 月 20 日在 PSN 上进行了免费的配信下载。本作的游戏方式为横版卷轴式的 A·RPG 游戏类型，最多支持 4 人联机进行游戏。玩家在游戏中可以使用多种职业进行游戏，而且可以得到各种各样的道具来强化自己。虽然游戏是免费的，但是游戏中的一些道具却和大多数网游一样需要收费，好在并不是全部道具，所以凭借着正常的游戏方式，玩家们一样可以在游戏中获得乐趣。



游戏操作	
按键	功能
十字键	移动
左摇杆	移动
○键	确认/战斗中防御
×键	取消/战斗中跳跃
△键	重攻击
□键	轻攻击
L&R键	组合键（用来配合其他按键释放技能，技能由玩家自己设定）
START	调出菜单
背触屏	点击两下可以在战斗中锁定自己

游戏系统

本作虽然是一款网络游戏，但是由于结合了 A·RPG 的要素，所以游戏中玩家可以选择各种各样的武器来决定自己的职业，而角色的能力也被分为了：STR（攻击力）、CON（防御力）、INT（魔法攻击）、MEN（魔法防御），这 4 个分类。玩家控制的角色每提升一个等级这几项能力就会有所增长，并且还能得到 2 个点数由玩家们根据自己的喜好进行分配。除此之外，玩家还可以根据所选择的武器来学习武器技能，技能需要角色的等级与 SP 点来支持，游戏从最低的 1 级普通技能到 50 级的高阶技能应有尽有，技能被分为主动技与被动技，主动技多用于攻击与增加 BUFF，被动技则为安装在技能栏上以后来提升自身的能力。

除了这些基本的 RPG 要素之外，游戏还支持纸娃娃系统，玩家们装备上豪华武器装备后，就可以直接在游戏中显示出来。得到了稀有武器用来炫耀也是一点问题也没有的！

配合 PSV 的网络功能，本作就可以随时随地进行网络游戏了，玩家们在讨伐敌人或魔王时也可以邀请自己的好友来帮助自己战斗。不过，可能有玩家会担心在没有网络的地方该怎么办呢？这个根本不用担心，如果在没有网络的地方想进行游戏的话，系统就会根据玩家的等级安排 3 个 AI 玩家来配合玩家进行游戏，只不过在没有网络的地方是得不到经验值与道具的。





道具

由于本作是网游的缘故，所以在游戏中除了正常的一些装备道具之外，还有一种收费道具。收费道具需要玩家在 PSN 商店中先购买好“水晶”，随后才可以使用在游戏中。在这里要提醒玩家的是，“水晶”的价格可一点都不便宜，要是想买 400 个左右“水晶”的话，差不多要花掉 80 块钱左右的人民币，而游戏中的重要道具“复活之石”与“宝箱钥匙”都是只有用“水晶”才可以买到的道具。这两个道具除了每天玩家在上线时能得到一个之外，就只有靠购买才能得到了。所以玩家们在游戏时一定要好好保存住这两个道具！除了这两种道具以外，一些高阶武器、经验值双倍药水等便利的东西也同样收费，所以不打算交费的玩家们玩起游戏可能会稍微有些困难。



关卡

游戏中的关卡分为：普通、激、极这 3 个级别，关卡类型分为：杂兵战、生存战、BOSS 战三种，一周目的时候玩家会从简单开始玩起，系统会细心的给玩家们讲解如何战斗，如何过关等等。普通的杂兵战便是清版游戏，将地图中的敌人全部消灭干净后走到指定地点即可；生存战则为在限定的时间内想方设法存活下来；而 BOSS 战就不用多说了，强力的 BOSS 配合上魄力十足的画面，相信一定会吸引玩家们的眼球。

奖杯列表		
名称	开启条件	奖杯种类
ピコットルーキー	第一次完成任务	铜杯
キラー100	打到100个敌人	铜杯
ピコットファイター	打倒小BOSSドバ.ドラゴン	铜杯
ピコットアタッカー	打倒小BOSSドバジゴク	铜杯
ピコットヒーロー	打倒小BOSSドバタンク	铜杯
ピコットバスター	打倒小BOSSドババット	铜杯
ピコットルーラー	打倒小BOSSドバ.テング	铜杯
ピコットチャンピオン	打倒小BOSSオク.ドバス	铜杯
ピコットナイト	初始难度下打倒魔王	铜杯
おつかれです	连续30天登陆	银杯
キラー10000	打到10000个敌人	银杯
ピコットハイナイト	在激难度下打倒魔王	银杯
ピコットスーパーナイト	在极难度下打倒魔王	金杯



玩后感

作为一款免费下载游戏，本作不俗的素质与游戏性想必一定能征服大多数玩家。虽然从 10 月开始玩家们就会进入“大作期”，接连不断的超级大作会一部接一部的攻击玩家们的钱包与时间。不过在上班的途中或者和朋友们小聚的时候，拿出本作用来消磨时间或者和朋友连上几把还是很不错的～更何况本作还有奖杯可以拿，奖杯迷们更是别把它忘记在 PSN 里哦。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.4.0-10J



经过精彩的TGS后，各位3DS玩家们相信也对许多第三方厂商公布的3DS游戏充满了期待吧？除了已经发售的跨厂商合作游戏《跨界计划》和RPG大作《勇气原点 飞翔妖精》，接下来还有《AKB48+Me》、《跃出动物之森》和《终极军团》等优秀作品在等着各位玩家去体验。不过在沉醉于对这些优秀作品的期待时，也别忘了在eShop中还有不少优秀下载游戏在等着玩家们去尝试，例如本期介绍的《电波人RPG2》就是其中之一，在前作备受好评的情况下，本作再一次改进了系统，各位玩家们快来随我们一起感受一下这款作品的精彩之处吧。

《电波人间のRPG2》——试玩报告

备受好评的《电波人RPG》于9月26日在eShop中放出了续作《电波人RPG2》，相信玩过前作的玩家们一定会对游戏中稀奇古怪的电波人留下了很深的印象吧？作为一款配信下载的小游戏《电波人》在各个系统方面都做的很好，配合3DS的擦肩系统更是让游戏的互动性大幅提高。续作《电波人RPG2》这次在eShop中还放出了试玩下载，本次就来为各位还没有接触过《电波人》的玩家们来简单地介绍一下本作。

游戏操作

按键	操作
摇杆	移动
A键	确定
B键	取消

按键	操作
Y键	战斗中全体攻击/地图中查看电波人状态
X键	战斗中优先回复或者进行防御状态/可以在地图中直接传送至其它地点
START	存档

试玩流程介绍

试玩开始后，玩家会进入到捕捉电波人的状态，随后屏幕中会出现一个奇怪的小人（样貌种族都是随机）利用照相机功能移动视角追踪到小人后就会正式进入游戏。游戏一开始十分简洁明了的告诉玩家，电波村里的花田被一只“发疯的猴子”霸占着，而玩家扮演的电波人没有办法打倒它，所以需要玩家去电波塔寻找其他的电波人一起攻击那只猴子。在电波塔募集到一定数量的电波人之后就可以组队去打那只猴子了，将猴子打倒后，这只发疯的猴子跑回去叫来了自己的老大并掳走了电波村的小孩子们，为了拯救孩子，电波人们踏上了这次冒险的旅程。



游戏玩到这里基本上就等于结束了，在剩下的试玩中，玩家可以活动的范围并不是很大，电波村左侧的小村子里面有一位贩卖道具的大婶，不过道具的价格都十分高，想要买高级的装备恐怕只有正式版才能做到。而电波村正上方远处的山洞就是本次试玩的终点，玩家们进入山洞后就会被强制存档，不过玩家们还是可以去刷刷地图中的一些小怪物来提高自己等级的，值得一提的是试玩版的存档可以继承到正式版之中。



场景介绍

电波人们的聚集地就是电波村，在电波村里有各种各样供电波人使用的小设施。除此之外，在整个电波人的世界中还有着其它奇怪的地方，下面让我们一起来看看试玩版中都有哪些场景吧！

电波塔

游戏中最重要的设施，玩家手中的电波人都需要利用这个设施才能抓到。进入电波塔后，3DS的照相机便会开启配合重力感应系统，玩家需要在真实世界的背景下去抓各种各样的电波人。在抓捕系统中，玩家可以点击X键将背景改变为蓝色的幕墙，这样在漆黑的地方里也可以轻松的进行游戏。抓捕电波人需要点击A键发射出一个捕获网，想要抓到电波人并不是很难，稍微适应下即可轻松上手。

初始之家

这里是玩家所操纵的电波人的家，在这里可以使队伍中的4个电波人的HP、AP和异常状态全部恢复。回复房间就是初始之家的2楼靠近楼梯的房间，而第二间房间由于是试玩版的缘故不能开启。

精灵小屋

在精灵小屋中玩家可以将以前的电波人召唤回来并将其变成为自己的同伴。

电波人间小屋

玩家可以在这间房子内查看所有已经抓到的电波人的状态，状态包括了电波人属性、体力、攻击力等等。在每个电波人上点击Y键的话还可以给其装备一些物品、生成QT码等等。同时玩家也可以排列自己的电波人小队，小队上限是4人，玩家可以根据自己的喜好任意排列电波人。

二维码小屋

在这里玩家可以将其他玩家的电波人生成的QT码拍照下来转换到游戏中供自己进行使用。

花田

在电波村玩家还可以将战斗时获得的种子用来种花，种在地里的花随着游戏时间的推移会长出果实，这样就可以得到更多的道具。不过玩家们也不要忘记给花浇水，游戏可以根据现实时间的推进进行虚拟计算，一旦72小时没有给花





浇过水的话，花就会枯萎而死。这一点需要玩家多多注意一下。

地下迷宫

在电波村右上方有一个被树林包围的地方，那里便是地下迷宫。地下迷宫需要玩家们得到油灯后才可以前往，地下迷宫不仅场景十分大还需要玩家们利用油灯的光亮才可以探险，而初始阶段的油灯只能维持30秒左右的时间，所以玩家们就要依靠在现实世界中，擦到的其他同样在玩本作的玩家们帮助，擦到的人越多，油灯维持的时间也就越长，玩家们就可以在地下迷宫中进行长时间的冒险。

模拟器游戏

SUPER魂斗罗

配信日期	10月10日
售价	500日元
推荐度	★★★★★



相信只要接触过FC平台的玩家们就一定会知道一部横版过关游戏的神作，它给我们的童年带去了无尽的乐趣。而这部作品就是KONAMI制作的赫赫有名的《魂斗罗》。

1988年KONAMI在街机平台上制作了《魂斗罗》的续作《超级魂斗罗》受到了广大玩家们的无数赞扬，随后在1990年2月2日，KONAMI将本作移植到了FC的平台上。相对于难度极高的街机版本，本作在FC平台上做了较大的改动，例如将难度削减、BOSS战调整、武器级别设定取消、增加全新的两大关卡等等。同时，本作中除了初代第2关的特殊视角之外，还增加了一关利用俯视视角进行游戏的关卡。制作组为了使玩家们能够更好的体验游戏而做出的这一系列改变，可谓煞费苦心。还有重要的一点就是，游戏依旧有按键秘籍的设定，只不过调整为"右、左、下、上、A、B"这6个指令，只要玩家们在标题画面中输入即可将生命增加至30条。

如果身为老玩家的你对《魂斗罗》还念念不忘，如果你还想重新感受一下当年的热血，那么本作将是你的不二之选，快快拿起3DS再次进入那熟悉的战场吧。



マイティボンジャック

配信日期	9月26日
售价	500日元
推荐度	★★★★☆





《炸弹人杰克》这个名字可能知道的玩家并不是很多，但是要说起它的另一个名字《小飞侠》相信大家就不会陌生了，如今，1986年在FC平台上发售的本作已经在eShop中配信获得了重生。

在游戏中玩家需要操纵一个名为杰克的角色进入到已经被魔王支配的大陆中去冒险，杰克最擅长的能力就是跳跃，在进行游戏的时候需要玩家们利用跳跃从高处的平台跳下，然后在下落的途中玩家依旧可以操作杰克进行移动，只不过这种移动方式变得更像一张纸片漂浮在空中的动作，所以杰克又被玩家们称为"小飞侠"。利用这种移动方式，玩家们可以飞跃高高的墙壁或者跳过充满了火焰的陷阱。还有就是玩家们如果找到场景中隐藏的宝箱后就可以从中得到一种关键道具，但是一旦取得这种道具之后，玩家就会被系统转移到游戏难度极高的"地狱拷问房"，所以在这里一定要多多注意。



ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

配信日期	9月26日	售价	500日元
推荐度	★★★★☆		



上一次在模拟器游戏栏目中介绍过的初代《洛克人》不知道有没有玩家去购买呢？如果玩家们觉得初代的洛克人有点过于"陈旧"的话，那么这次带来的介绍就是在eShop中新配信的《洛克人3》，各位喜欢洛克人的玩家们一定不要错过！

本作于1990年发售在FC的平台上，相距初代《洛克人》的发售时间跨越了3年之久，不过本作再次引起了广大玩家们的游戏热情，成为当时的话题游戏。本作的场景被设定在一个未知的星球之上，星球里发生了机器人暴走，玩家需要操控洛克人从宇宙出发来到这里拯救大家。相比初代，本作的BOSS数量提升至8人，而且8个BOSS各有各的能力，在玩家将其打倒的时候还可以捡起BOSS的武器进行使用。同时，破坏特殊的墙壁进行探索、利用滑铲动作在狭窄的通道中移动或者回避敌人的攻击也使得本作的速度感大幅度提升，不过本作的难度依旧属于"变态"级别，真正使用一条命将其通关的人几乎是微乎其微。

如果你觉得初代《洛克人》在画面和系统方面不是很完善，那么完全可以来试试本作，经历到第三代的本作无论从画面还是游戏性都有了极大的提高，可以说是当年的完美之作。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

游戏进行时

IT'S GAMING

最近大部分玩家都在打《生化危机6》吧！本作的素质想必玩家心中都有自己的想法，本人觉得本作是相当好玩的，剧情的演绎场面也足够壮观，总之是各种喜欢。说起来年末的大作潮就要来临了，各位还是提前制作出一份游戏计划的好，不然当心时间规划不合理哦！

家用机上各种热闹，但掌机也毫不示弱，本次进行时的两款游戏是《猎人 幻想冒险》和《SD高达G世纪 超世界》，两款作品的耐玩度都不错，都能轻易让系列FANS产生共鸣，就连对原作没有太多关心的玩家也能在其中找到乐趣。

PSP GAME

猎人 幻想冒险

猎人之间的梦幻大对决

原名
ハンター×ハンター ワンダ－アドベンチャ－

类型
动作

游戏适应人群
- 动作游戏爱好者
- 原作动漫的FANS

操作指南

按键	功能
摇杆	角色移动
十字键	转换视角/召唤同伴/调取专属道具
□键	轻攻击
△键	重攻击/使用专属道具
○键	防御/确定

按键	功能
×键	跳跃/取消
L键	转换为当前视角/长按为锁定敌人
R键	冲刺（需和摇杆配合使用）
START	暂停
SELECT	换人

角色简介

游戏中一共有四名角色可选，他们分别是：**ゴソ**、**キルア**、**クラピカ**和**レオリオ**。每个角色的能力和特性都不一样，可以使用的专属道具也不同。所有角色的专属道具都是通过按十字键↓调取出来，然后再按△键使用。**ゴソ**的专属道具是钓鱼竿，可以用来勾住树枝和打开远处的机关。当按下△键后角色的前方就会出现一个圆形的锁定圈，当这个圈碰到可以钩住的树枝和击打的机关后就会变成紫色，然后再按一下△键就会甩出鱼竿上的线，勾住树枝后角色就会自动向那个方向进行大跳跃，从而跳过一些普通跳跃不能跳过的壕沟；**キルア**的专属道具是滑板，装备上滑板之后他的移动力是全角色中最快的，但是同时方向也会变得难以控制。在游戏的场景中有时会存在一种刻有箭头标示的平台，这就是为了**キルア**而设计的机关，在滑板状态下**キルア**可以通过这种平台来进行大跳跃，同样可以越过壕沟；**クラピカ**的专属道具是三节棍，装备上以后他的攻击范围会扩大。但是实际上三节棍是专门为了解谜而设计的。在游戏的场景中有时会出现需要同时打开三个机关的情况，这时只要让装备了三节棍的**クラピカ**站在机关中间按△使出重攻击，就可以同时打开三个机关了；**レオリオ**是四个角色中惟一的一个成年人，他的力气是最大的，所以他可以推动一些其余三人无法推动的巨型箱子。他的专属道具是一个公文包。按下△键后就会对自己使用加血道具，不过有数量限制，在后期可以通过能力强化增加加血道具的携带上限。正是因为这四名角色的特性都不一样，所以在战斗中如何灵活运用四人的特殊能力是通关的关键。



阳光成员
天使微笑

本作改编自同名动漫，玩家在游戏里可以体验到在原作中那个庞大世界中的奇异冒险之旅，在原作中的一些超人气角色也会在游戏中悉数登场。场景变化多端，角色之间的特性也各不相同，各个角色忠实于原作的必杀技也让人热血沸腾，原作的动漫爱好者们不容错过。

战斗系统简介

游戏中所有的关卡大致可以分为两大类：脱出战和歼灭战。脱出战需要玩家在当前场景中找到出口离开后才能进入下一个场景，最终过关。在脱出战中解谜的部分非常重，有不少机关颇需要玩家花费一些脑筋才能解开。所以对于一周目的玩家而言，出现“卡关”的情况很正常，但是成功通过以后的成就感也很高。歼灭战顾名思义，需要玩家将该关中所有的敌人消灭才能过关，不过战斗的难度不大。每一关过后系统都会依据通过时间、消灭敌人数量以及击败敌人次数三个方面给出关卡评价，最高为S级。一般而言，后面两项没有任何问题，玩家只要将关卡中的所有敌人消灭即可轻松拿到高评价。但是过关时间会让一周目的玩家非常尴尬，往往在这一项上的得分为零是家常便饭。好在所有的关卡都可以反复挑战，我们的目标是全关卡S级！

在战斗中持续攻击敌人会让角色体力下方的能量槽上涨，一旦涨满后同时按下△和○键就会发动有特别演出效果的必杀技，发动过程中角色全身无敌，而且四名角色的必杀技完全不同。角色的能量槽涨得非常快，玩家可以多多利用，但是必杀技的威力却非常有限，在没有加成的情况下甚至不如角色的一套拳脚攻击来得有效。另外，在关卡前的选择角色画面中可以按△键给角色装备上各种各样的能力宝石，从而让玩家的过关变得更加轻松。

游戏模式简介

ストーリーモード：相当于同类游戏中的故事模式。每一关中可以选择的角色是固定的，并且只能选择一位同伴，不能随便更改。但是在后期一些关卡中需要灵活运用四人的能力才能过关的话，在某些场景中会出现一个闪着彩色光辉的结界，在结界中按下○键就可以重新选择角色及同伴。

ミシショソモード：相当于任务模式。该模式下的关卡会随着故事模式的进行而逐一解锁。在这个模式里，每一关的角色和同伴可以自由选择，没有限制，地图与场景和故事模式中是一样的。但是每一关都有时间限制，并且敌人的等级也比故事模式中要高，甚至还会出现故事模式中不会出现的隐藏BOSS，没有一定的能力不要贸然挑战。

ショシプ：商店。在这里可以购买能力加成的宝石。无论是在故事模式还是任务模式下，每过一关会得到一定数量的JENNY，这相当于游戏中的金钱。商店中的宝石并不是一开始就可以直接购买，而是随着流程的进行而逐步解锁。每一种宝石的解锁条件都会注明，其中不乏连续几次取得S级评价、最短时间内通过天空斗技场等等苛刻的条件。推荐玩家每过一关就到这里查看一下有没有新的宝石，视自己的能力来购买。

天空斗技场モード：故事模式通关后才会出现。在这个模式下玩家需要选定一名角色后上擂台与16个敌人切磋技艺。虽然面对的都是曾经在故事模式中出现过的敌人，但是其能力却有很大的提高，玩家一定要小心应对。在比试中体力损耗太多的话可以选择休整来回复，不过每次休整只能回复一定量的体力，也就是说可能要连续休整几天才能完全回复满，落败四次就会被视为失败。如果连续16场都取得胜利（中途一次休整都没有）的话就会取得最高称号“天空の支配者”。所有四名角色都取得这个称号后即可在商店中解锁最为强力的宝石作为奖励。

玩后感 作为一款掌机上动漫改编作品来看，本作无疑是合格的。无论是打击手感，场景营造还是关卡设计方面都可圈可点。但是难度太高，游戏中不存在加血道具，而且人物的建模也略显粗糙，表情并不丰富，也并未加入语音，这让游戏的代入感大打折扣。如果能在这些方面做足功课的话，那么本作还是值得众多动作游戏爱好者去尝试一下的。

PSP GAME

SD高达G世纪 超世界

集结所有高达，没有最全，只有更全！

原名
SD ガンダム ジ－ジエネレ－ション オ－バ－ワ－ルド
类型
策略
游戏适应人群
●高达 FANS
● S・RPG 爱好者

操作指南

按键	功能
十字键	移动光标
摇杆	查看地图
□+L/R 键	光标移到下一个可行动单位
△键	查看机体状态 / 打开小地图
○键	打开系统菜单 / 确定

按键	功能
× 键	查看移动范围 / 显示地形情报
SELECT 键	查看机体或机师介绍
START 键	打开声音等设定
START 键	跳过剧情（剧情界面）/ 暂停游戏

模式介绍



本作分为世界巡回模式（**ワ－ルドツア－**）和世界核心模式（**ワ－ルドコア**），相同的是两者在满足“爆发条件（**ブレイクリガ－**）”时，都会出现敌增援；不同的是前者满足“冲击条件（**インパクト**）”时，我方的 NPC 机体（即关卡里出现的剧情机体）会变成敌人，而后者满足“冲击条件（**インパクト**）”时，会随机出现跟我方机体能力完全一样的机体。这两个模式都完成后会出现超越世界模式（**オ－バ－ワ－ルド**），打过该模式的第一关后可以生产**ハルファスガンダム**，同时开启 HELL 难度。接着该模式每过一关都可以获得一个强力 OP 部件的购买资格，通关该模式后可获得全机师（机体收集奖励的除外）。

开发、设计和交换 机体升级后可以获得 3 点能力点来提升能力，机体每升 10 级获得的能力点就增加 3 点。当机体升到一定级别后，通过“开发”可以开发出其他机体；也可以让两部机体通过“设计”得到新机体（需要资金生产），但并不是随便两部机体就能设计的，具体可以参考机体收集（**ユニットコレクション**），里面有标明详细的开发设计方案。机体在 2 级以上就可以通过“交换”得到其他机体（要花钱），装备特定的 OP 部件（如**ザクリウム**合金）可以交换到不同的机体。

关于捕获 对于有战舰所属的敌机，只要击毁其战舰，那该机体就会变成白旗状态，此时就可以用我方战舰去捕获它，而本作新增的 MASTER 技能里有个自由捕获的技能，使用后我方即使没有战舰也可以实行捕获。而本作里击败隐藏敌人（标记 SECRET）的 BOSS 后，可以捕获其他 SECRET 机体。

再次行动 击破敌人的话，可以再次行动（**チャンスステップ**），而每回合能再次行动的次数是有限的，一开始为 2 次，机师每升 15 级就增加一次。算好能再次行动的次数及时回舰补给是保证持久战力的有效方法。

援护攻击 小队队长（LEADER）移动时，深色区域显示的就是其指挥范围，在该范围内要是有同小队的成员，则可以参与援护攻击，最多支持两部僚机参与援护攻击，而 MASTER 机同样也有指挥范围，不同的是参与援护攻击的可以是我方除战舰外的所有机体，且最多可以支持 7 部僚机参与援护攻击。

关于机师育成 本作和前作不同，虽然机师技能削减到只能装备 3 个，但可以自由购买和变更机师技能，因此机师的培养变得更自由。技能要用 ACE 点数购买，而一些强力技能对机师的等级有要求，机师到了 40 级后就可以购买所有技能了。而有些技能是某些机师的特有技能（如刹那的**イノベイタ－**），一般机师是不能通过购买获得的。

快速刷 ACE 点数 关卡为 RANK A 的第一关，这关开始只有 4 个敌人，用两艘战舰分别消灭一个，然后再用两部机体分别消灭剩下的，这样过关后消灭过敌人的机师（合计 14 人）都可获得 50 点 ACE 点数，过程仅要几分钟。

MASTER 技能 本作新增的要素之一，担任 MASTER 的机体每回合可以使用一次 MASTER 技能，但使用过的技能要回战舰再出击后才能再次使用，每个角色都有 4 种技能，而购买的角色一开始只有一个 MASTER 技能，需要击坠数达到 20、50、100 后才能学会其他的技能。MASTER 技能种类繁多，其中不乏一些逆天技能，以下是所有技能的效果。

技能名	效果
HP・EN20% 回复	回复 20% 指定机体的 HP・EN
テンション UP	自身状态变为超强气
レッドバスタ－	指定机体在攻击红色系机体时，追加 3000 伤害（仅限一回合）
ガンダムキラ－	指定机体在攻击高达系机体时，追加 3000 伤害（仅限一回合）
MP 无限	指定机体在使用需要消耗 MP 的武器时不用消耗 MP（仅限一回合）
命中 100%	指定机体的命中率变为 100%（仅限一回合）
回避率 100%	指定机体的回避率变为 100%（仅限一回合）
命中・回避 10%UP	指定机体的命中率・回避率上升 10%（仅限一回合）
ACE ポイント UP	指定机体击破敌人时获得的 ACE 点数为两倍
强制归舰	可以指定机体强制归舰（仅限有战舰所属的机体）
范围 HP 回复	使用者周围 4 格内的我方机体 HP 回复 6000
范围 EN 回复	使用者周围 4 格内的我方机体 EN 回复 40
广范围 HP 回复	使用者周围 8 格内的我方机体 HP 回复 4000
邻接 HP 回复	与使用者邻接的我方机体 HP 回复 10000
HP50% 回复	指定机体的 HP 回复 50%
EN50% 回复	指定机体的 EN 回复 50%
EN 吸收	吸收一敌方机体 50EN
被弹时经验值 UP	指定机体在受到伤害时，根据伤害量获得经验（仅限一回合）
物理轻减	指定机体受到的实体弹、通常格斗和必杀技的伤害减半（仅限一回合）
ビ－ム轻减	指定机体受到贯通 BEAM 的伤害半减，受到的 BEAM 射击伤害为 0
移动力 UP	指定机体移动力 +2（仅限一回合）
射程 UP	指定机体全武器的最低・最大射程 +1（仅限一回合）
攻击 UP	指定机体全武器造成的伤害为 1.3 倍（仅限一回合）
范围攻击 UP	使用者周围 4 格内的我方机体全武器造成的伤害为 1.3 倍（仅限一回合）
自由捕获	无视距离，捕获所有举白旗的机体（没有战舰也可捕获）
チャンスステップ无限	指定机体的チャンスステップ回数无限
再行动	指定机体可以再次行动
指定ダメ－ジ	给予一敌方机体 HP2000 的伤害（若敌 HP 不足 2000，使用后 HP 会剩下 10）
移动后攻击	战舰攻击或地图武器可以在移动后使用（仅限一回合，对特殊移动的机体无效）
DG 细胞活性化	DG 系的敌我双方所有机体的攻击力・防御力・机动力 +10（仅限一回合）
红莲の刃	地图上所有我方机体全武器造成的伤害为 1.3 倍
再生の炎	地图上所有我方机体 HP・EN 回复 30%
サイコリダクション	使用者周围 8 格内的敌方机体 MP–50
エナジ－ドレイン	使用者周围 4 格内的敌方机体 HP–4000，使用者的 HP 回复（若敌 HP 不足 4000，使用后 HP 会剩下 10）
リプレイ	使用者周围 4 格内的我方机体可以再次行动
ヒ－リング	地图上所有我方 MASTER 使用过的 MASTER 技能可以再次使用（此技能使用者本身除外）
女神の慈爱	我方所有机体变为超一击状态（包括自身）
不死鸟の辉き	地图上所有我方单位 HP 回复 5000
自由への翼	地图上所有我方单位的チャンスステップ回数无限（仅限一回合）

机体收集率完成奖励一览

收集率	获得角色
10%	ユリン・ルシエル
15%	ブランド・フリ－ズ
20%	ロニ・ガ－ベイ
25%	マリナ・イスマイ－ル
30%	デギン・ソド・ザビ
35%	リィズ・アノ－
40%	キャプテンG．G．
45%	リリア・フロ－ベ－ル
50%	アセム・アスノ
55%	トウインク・ステラ・ラベラドゥ
60%	グレ－ト・ウオン
65%	プルトウエルブ
70%	フォン・スパ－ク
75%	ブライト・ノア（U.C.0096）
80%	シホ・ハ－ネンフ－ス
85%	ミネバ・ラオ・ザビ
90%	ハマ－ン・カ－ン（U.C.0088 便服版）
95%	コ－ド・フェニックス
99%	コ－ド・アメリアス
100%	アプロディア



玩后感 本作收录的众多机体确实让笔者燃了一把，而新模式的增加无疑让游戏更耐玩，众多的 MASTER 技能跟机师技能也能让人在机师育成上找到很多乐趣。本作虽然收录众多高达作品，但却少了《高达 AGE》的第三世代高达等机体，多少让人觉得有些遗憾。



阳光成员
小市民

时隔一年半，《SD 高达 G 世纪》系列”的新作再次登上 PSP 平台，本作所收录的机体和机师可谓史上之最，想必里面肯定有玩家喜欢的机体或机师。新加入的 MASTER 技能让战斗变得更有趣耐玩，相信即使玩过前作的玩家也能在本作找到不少乐趣。



萌物贱赏手册

特别企划 SPECIAL FEATURE

——既萌又贱的游戏动物大搜罗

在游戏领域——尤其是日式游戏作品中，除了有着大眼睛和奇妙发型的男女角色，一般也会有起码一只萌萌的动物或类似的生物登场，它们一般不会是剧情的关键角色，甚至完全是个无关紧要的存在，但对整个游戏来说，它们却是不可或缺的一部分，除了时不时卖个萌来治愈一下玩家的心灵，在剧情中这些小家伙还可以在关键时刻缓和气氛。不过在这些动物角色中，有一些明明看着挺萌，可是干的事情有时候总会让人禁不住想要揍它们，本次特企，各位小编们会和大家分享一下游戏中的各种贱贱的动物，以及它们那令人发指的行为，希望能够博大家一笑。（PS：想揍它们是一回事，在现实生活中各位玩家要记得爱护小动物哦。）

文 众编 编 稀饭 美编 心の永恒

协力 阳光成员 绚世 &Night

游戏部分

萌物一号

记载者	稀饭
动物名称	艾露猫
出处	《怪物猎人》系列
贱贱程度	★★

贱点分析：严格来说，艾露猫给人的感觉不是贱，而是萌，这些有着猫科生物一切习性，却又可以像人类般地两足行走的小动物是《怪物猎人》世界中常见的生物，经过驯化和文明教育后，艾露猫们不但可以胜任各种日常事务，甚至还可以就职为猎人猫，陪着猎人们一同出外狩猎。但是，艾露猫也和人类一样有着各种各样的性格，并不是每一只艾露猫都那么勇敢，能够在遇到怪物时立刻勇敢地与主人并肩作战，反而有不少猎人猫会在紧张的战斗中做出一些脱线的行为，好一点的只是找小型怪物单挑，也算是帮助主人减少被骚扰的机会，但糟糕一点的艾露猫有可能会直接在场景中采集起素材来，完全没有身在战场的觉悟，更严重的是，有的艾露猫干脆就在主人和怪物死斗时，跑到一边睡起懒觉来……遇到这种情况的主人，肯定都会有跑到它们身边给它们来一脚的想法吧。

随着艾露猫和主人之间的好感度上升还有等级提高，这种不专业行为也会日渐减少，终有一天，它们也会变成一位可靠的狩猎伙伴。不过那些在野外生存的艾露猫可就不是那么好相处了，白色的艾露还好，只要不受到猎人攻击就可以和平相处，但小偷小摸的黑艾露就讨厌多了，这些小家伙一看到猎人靠近就兴奋不已，会立刻跑到猎人身边发动攻击，还会偷走猎人身上的道具，这时猎人有两个选择，要不就要跑到白艾露的聚居点当中寻回自己的道具，要不就是趁这些黑色的小家伙钻入地下逃跑打飞它们，道具就会立刻回到背包中。

虽然严格来说两种野生艾露猫都不难对付，不过在和怪物对战时，它们都是一等一的骚扰高手，因为游戏机制的关系，白艾露在受到怪物攻击时，竟然会把



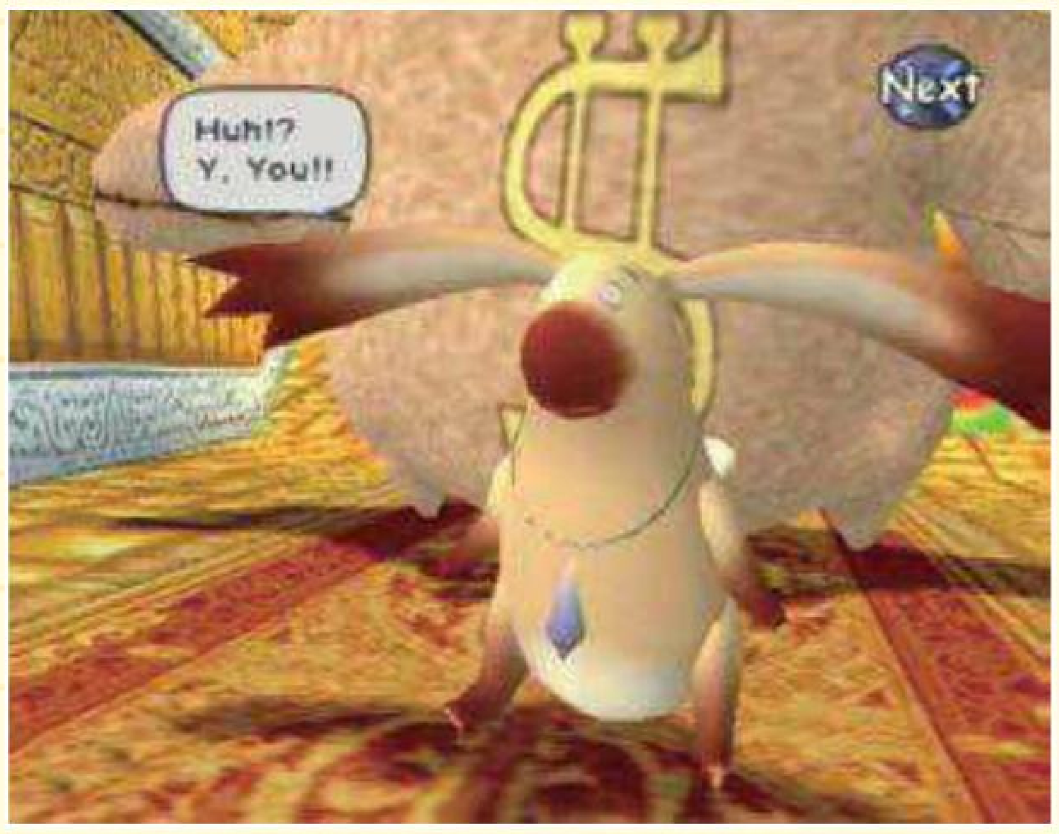
帐算到猎人头上，立刻举着猫掌锤对猎人展开报复行动，被它们的近战攻击打中硬直不大，但很有可能会令猎人来不及躲闪怪物的攻击，而且它们还会投掷小爆弹，被炸中的猎人会立刻横飞到一边，陷入超长的硬直，受到伤害是小事，延误战机可就是大问题了。至于黑艾露，如果碰到它在战斗中突然袭击，最麻烦的就是关键道具被偷走，例如要捕捉怪物的时候偷走你的落穴陷阱或麻痹陷阱，又或者直接偷走了你保命时用的秘药。干了此等坏事，黑艾露的下场，也只有被猎人们的武器轮番侍候这一种了。

萌物二号

记载者	华尔兹
动物名称	巴库
出处	《双心》
贱贱程度	★★★

贱点分析：首先我说的这个宠物叫巴库，而不是《马里奥》里的BOSS库巴。可能有不少玩家并不了解当年这一款叫做《双心》的黑马作品。本作可以说是一款梦境版的《塞尔达》游戏，讲述了主角进入梦之神殿寻找读梦宝石，之后前往各个角色梦里的故事。

而同主角一起行动的，是这只叫巴库的贱宠物。巴库不属于现实中的动物，长相极其怪异，乍看上去算是毛驴和马的共同体，但头上居然还长着对可以当翅膀飞的大耳朵，整天装着一副无辜的表情看着你。由于身形过于肥硕，落到地上都是一坨一坨的，还伴随有奇怪响声。重点是这家伙还时不时的发出“巴库巴库”的叫声，导致我时隔今日，让我想起个名宠物第一个想到的就是它。就这么个四不像其实用处相当大，除了可以在战场上为主角提供火力支援外，还可以骑乘，不但跳跃力强，还能帮你各种解谜。巴库受了梦世界女王的命令，为了解开梦神殿的封印才来到现实世界，由于太笨把钥匙留在了各个梦中，主角不得不和它一起将钥匙找到。这么奇怪又有意思的家伙，各位是不是也希望找张碟来一起和它开始冒险呢?







萌物三号

记载者	铃
动物名称	古惑狼
出处	《古惑狼》系列
贱贱程度	★★★★

贱点分析：狼在人们普遍的心目中，是一种高傲而冷酷的存在。但古惑狼的出现让群狼们苦苦维护的美好形象就此破碎。如人类一般地直立行走，刺猬头，浓厚的眉毛，找不到对焦点的眼睛，夸张的嘴巴，上头大下身小，橙色上身加上牛仔裤，勾勒出一个的小混混造型。它的动作更是让人恨不得上前去抽它一下，头重脚轻像“猥琐大叔”的跑步方式，躲避陷阱的紧张表情，贼头贼脑左右瞟眼，依靠旋转身体发动的攻击却总有一种快被甩出去的错觉，完成任务的“嘻哈”叫声，各种“贱”态自然而然就浮现在眼前。就连设计方都要欺负它一下，比如过关后从天而降砸在古惑狼头上的箱子，得到宝物的“得瑟”表情。就连在关卡设计中，“古堡”特有的各种机关都在追杀着这只贱贱的古惑狼。于是古惑狼就得利用各种滑稽的动作，躲避身后的滚石，跳过前方的火海，跨越悬崖，打败与它一样贱贱的敌人。但就是这样的一匹狼，却是游戏系列中的英雄，成为了动物界的“劳拉”，是PS时代的游戏角色明星，估计其它的游戏角色都因为这样的一匹贱贱的狼抢走自己的大量人气而对其恨之入骨吧。

古惑狼自成为名人之后，就摆脱了被各种“古堡”围攻的命运，开起了卡丁车，但它上大下小的身躯塞进卡丁车中，感觉相当滑稽。在卡丁车的世界中，它的贱依旧风采不减。无论是用地滚雷、跟踪导弹、炸药不停往对手身上招呼，自己用个喷射火箭逃之夭夭的奸诈，或是被对手炸飞上天时的滑稽表情，还有开错憋在角落出不来的无奈，都让人忍俊不禁，又爱又恨。而后它又举办起了嘉年华，扔箱子，破气球各种小游戏让人再次见识了古惑狼的调皮与古惑。或许正是由于古惑狼的“贱”，没有一种高高在上的距离感，才更让人觉得它的可爱和亲近吧。可惜如今的古惑狼即使有了泰坦般的强大能力，也改变不了它日渐低迷的人气，或许它的贱，只能存在于某一代人的心中了吧。

萌物四号

记载者	纱迦
动物名称	疯兔
出处	《疯兔》系列
贱贱程度	★★★★★

贱点分析：我个人严重怀疑在当今乃至未来十年内，都不会诞生一位比疯兔更贱的动物游戏角色。虽然兔子在ACG世界中早已不是现实中人畜无害的模样，但疯兔的颠覆度依然是空前的。

疯兔最早是在《雷曼 疯兔危机》中出现的，当时它们只是Ubi吉祥物雷曼的对手。但当人们看到这帮家伙的表现之后沸腾了，于是从此疯兔们一脚踹翻了雷曼，自己当仁不让地成为了Ubi的新吉祥物。众多Ubi明星都难逃疯兔们的毒手，从山姆·费舍尔到艾齐奥都曾经被疯兔们COS过，一时间疯兔们风头无量，雷曼在疯兔们的光环下忍辱偷生到去年才敢重出江湖。

和现实中的兔子相比，疯兔的最大不同在于直立行走。疯兔大部分都是白色的，看上去有点像是能够行走的保龄球瓶。或许正是这点，才使得人们看到它在潜意识里就有“虐”的冲动。疯兔另一欠抽的表现是它那哇拉哇拉的叫声，这也是疯兔的最大特征之一。不管是自己受到惊吓，还是企图惊吓人类，这种叫声总是能让你恨不得冲进屏幕抽它。而这帮家伙的表现也让人恨得牙痒痒，它们总是利用自己惊人的繁殖能力来和人类争夺地盘，一下子就把城市变成了它们的乐园。似乎让人类不开心就是疯兔们的天性，它们总是抱着舍己害人的心理来让人不爽。而且疯兔的智商并不低于人类，种族里的科学家还经常干出些发明时间机器、制造巨大疯兔机器人之类的勾当。幸好疯兔们倒也没有什么天大的野心，光是抢走你的电视遥控器也够它们乐上一阵子了。

疯兔是电视游戏进入体感时代的标志性明星，它的第一次亮相是在Wii上，玩家初次和这些家伙打交道，就需要自己手舞足蹈地亲自上阵。比起过去那些通过按键来惩罚敌人的方式来说，无疑是这种身体力行的玩法更能让玩家放得开。所以尽管疯兔也登录过非体感的平台，却都没有获得较大的成功。去年的Kinect游戏《疯兔 活蹦乱跳》则将这种体感虐兔的玩法发挥到了极致，玩家可以抛开手柄对着疯兔们抽、捶、踢、踩、踹……十八般武艺一起上。尽管听起来比起暴力，但这也是我们热爱疯兔的表现方式。





萌物五号

记载者	宇宙人
动物名称	天使羊
出处	《英雄传说 空之轨迹》系列
贱贱程度	★★★



贱点分析：作为《轨迹》系列”吉祥物般的存在，无论是软绵绵的外表，还是害羞的性格，天使羊具备很多令人想抱着带回家的萌要素。天使羊是非常罕有的怪物，而且性格也不具备攻击性。只是物理和魔法防御力都非常高，而且自带异常状态免疫，如果玩家想加害它们也顶多是伤其皮毛，就算受到了攻击它们也不会还击而是选择逃跑。所以，这样可爱的生物其实并不具备令人想抽的“贱”要素，面对这样的萌物还要赶尽杀绝的人毫无疑问是心理变态——如果无视接下来要说的内容，本应该是这样的。天使羊偏偏有一个非常致命的特点，那就是杀掉它们之后得到的经验值极高，其爆出来的七曜石也可以让玩家一夜致富。面对这些可爱的天使羊，杀还是不杀，这个问题就挑战了对各路英雄道德底线——当然，大部分人不假思索就会扔掉节操加入杀羊的队伍中去。

正如前面所说，天使羊拥有极高的防御力，而且第一回合就会逃跑，所以它们其实有远胜于普通怪物的生存能力，但是在利欲熏心的猎人面前只是小把戏罢了。逃得快？我就趁其没留意的时候偷袭（先制攻击）。防御力高？呵呵，不巧防不住即死。于是偷袭＋即死等杀羊战术屡试不爽。当然也有人大动干戈地用S必杀技去轰杀的，虽然我明白你们有苦衷，但在旁人看来完全是欺虐小动物啊。

而事实上，原本就非常罕有的天使羊在猎人的围剿之下已经濒临绝种了。从初代能在指定地点见到，到2代一定几率混着普通怪物出现，再到第3代成为了深渊最底层的BOSS，可见其数量在日益减少。还好到了《零之轨迹》里面又成为了可以在指定地点见到的怪物，看来“猎人”们也已经收敛很多了。所谓匹夫无罪，怀璧其罪，天使羊的“贱”正是犯了这个致命的错误啊。

萌物六号

记载者	洛克
动物名称	顽皮熊
出处	《顽皮熊》系列
贱贱程度	★★★★





贱点分析：虽然《顽皮熊》这款游戏打起来十分欢乐，但其实这是一个悲伤的故事——在很久很久以前，遥远的彼端有一个美丽而富饶的小岛，许许多多的布偶熊开心的生活在这里。直到有一天，岛上的一只小熊迎来自己的生日，它广邀嘉宾，惟独只有我们的屌丝主角——顽皮熊没有收到参加生日宴会的邀请函。可我们的主角是何许人也？心胸宽广的屌丝顽皮熊不仅没有计较此事，还精心准备了一份礼物前去参加生日派对。但是，顽皮熊万万没有想到，岛上的几头小熊在半路拦住了它，不仅嘲笑顽皮熊“没收到邀请函也去参加派对的无耻行为”，还将它的礼物进行“人道毁灭”。



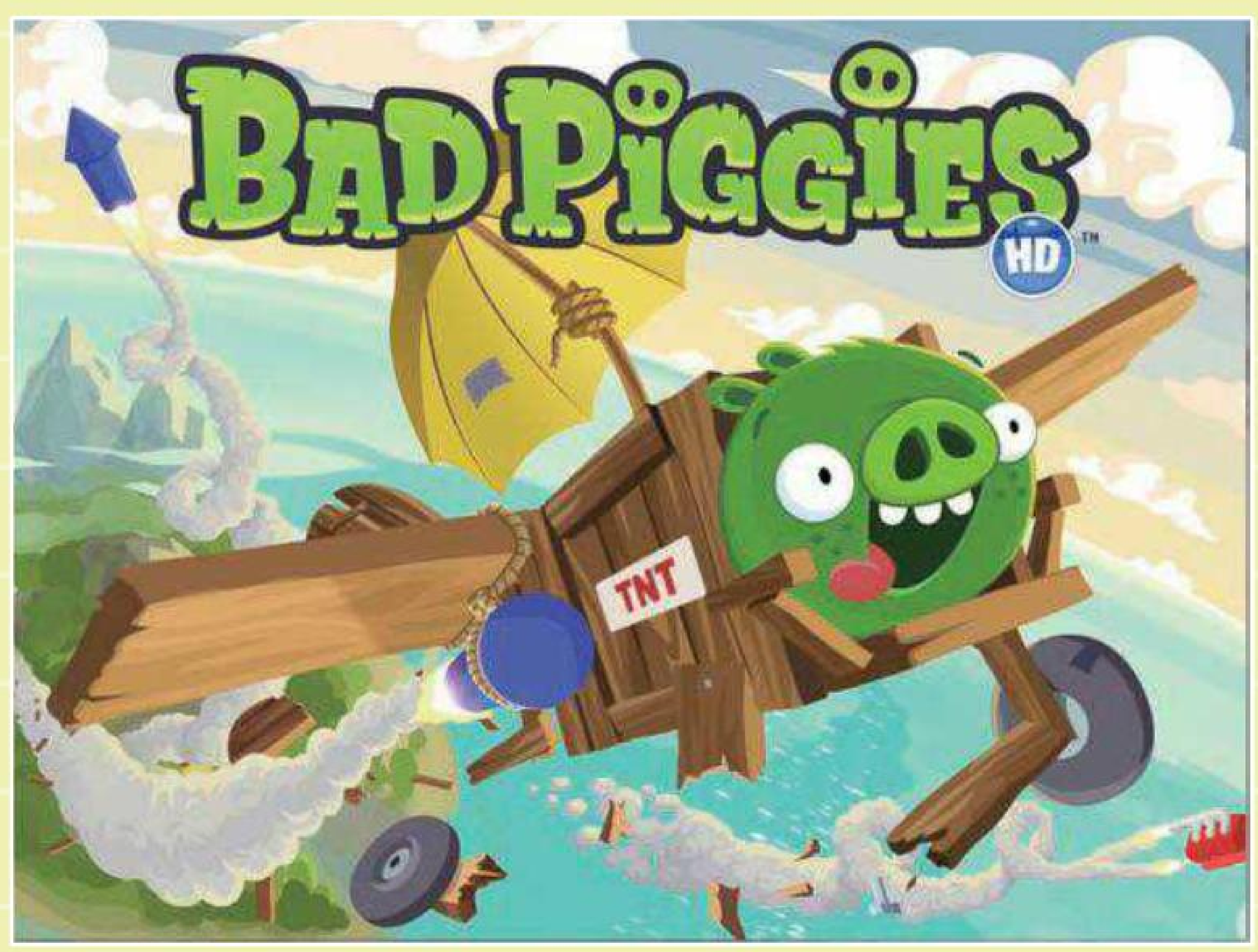
常言道，屌丝也有逆袭日，受到这般“优待”的顽皮熊岂有不黑化之理？于是乎，它开始对岛上的小熊进行各种疯狂地报复行动，势要将这群天天过着花天酒地的现充全部砍翻。顽皮熊的报复手段可谓是千奇百怪，除了用斧头将手无缚鸡之力的小熊来个“腰斩”外，还有用木棒在对方脑袋上“钻木取火”等诸多惨无人道的手法，虽然顽皮熊的“杀熊十八招”相当粗暴，但其夸张有趣的动作配合恰到好处的音乐，反而在无形之中形成一种“反差萌”让人感到无比欢乐，其游玩中带给玩家的欢乐并不比疯兔来的少，于近期上映的电影《泰迪熊》也正是运用了这一手法博得观众的喜爱。顺带一说，本系列的最新作是一款下载游戏，感兴趣的玩家不妨下一个体验一番。

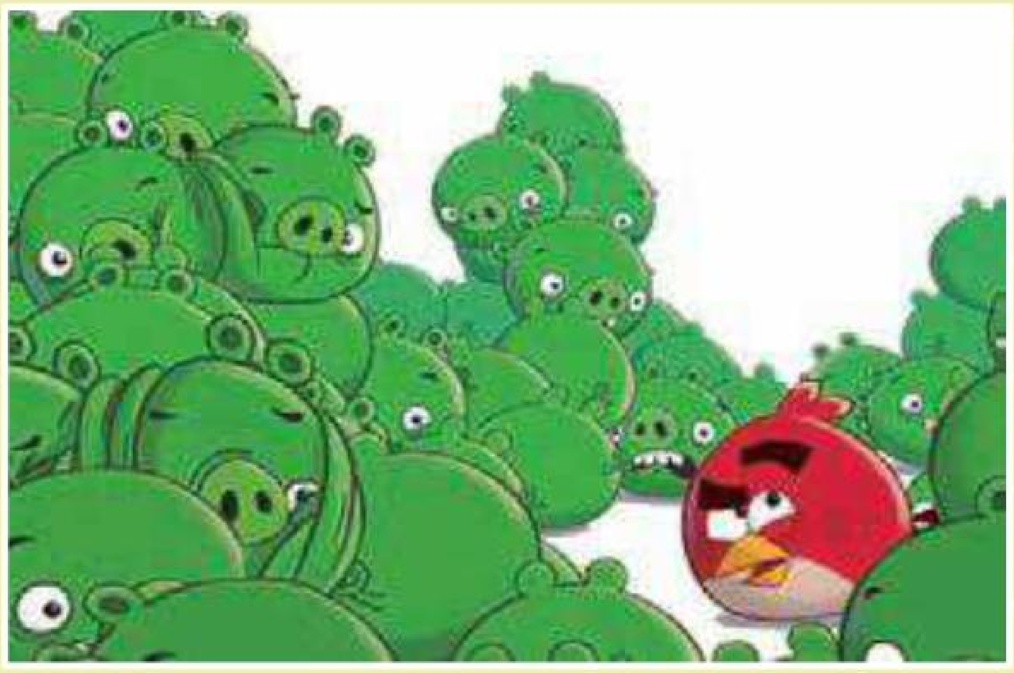
萌物七号

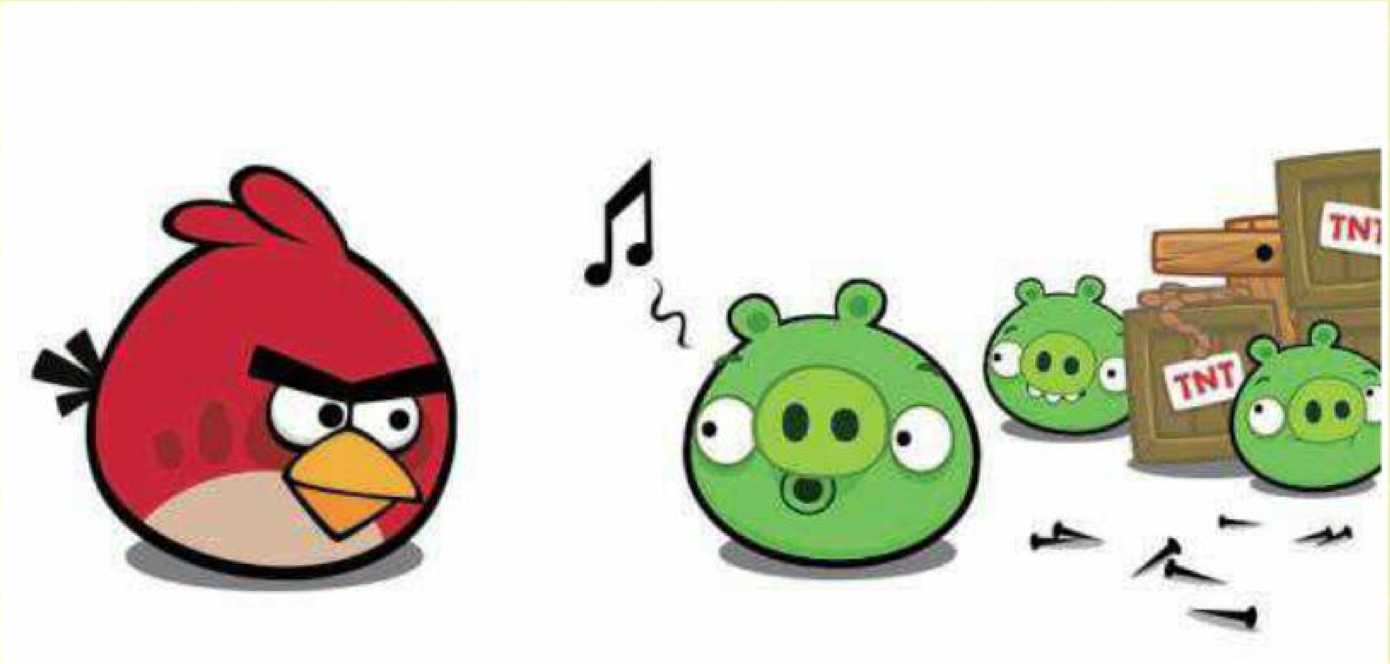
记载者	狼来了
动物名称	小绿猪
出处	《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》
贱贱程度	★★★

贱点分析：大家都还记得《愤怒的小鸟》中那必须消灭的敌人小绿猪吧？这种看似可爱却非常诡异的生物让人不禁怀疑它真的是猪吗？绿色的皮肤，整个身体只有一个猪的脑袋，从来都是一副呆呆的样子，还会发出贱贱的笑声，让人看到就想把它们往死里虐。最贱的是，身为食草动物，他们竟然去偷了不知是否能让他们下咽的鸟蛋来做食物！这才招来一群拥有各种奇异能力，简直可以化身为超级英雄的变态小鸟，最终导致小绿猪们被打的鼻青脸肿然后团灭……

猪鸟两族的战场从森林，到城市，再延伸到太空，颇有不死不休的感觉。而面对可以1V5的变态强大小鸟，小绿猪们也不甘任鸟宰割。他们不仅建造了用各种材料制作的奇怪堡垒用以防御小鸟们的攻击，甚至还一个个戴上了小钢盔来提升自身的防御力。面









对束手无策的小鸟，钢盔绿猪们发出了更贱的笑声，真是让人有一把捏死的冲动啊。

不仅如此，在最新版的游戏《捣蛋猪》中，这些绿色的小贱猪竟然成为了主角，而玩家们所要做的竟然是想办法来帮助他们获取可以偷到鸟蛋的路线地图。如果你认为这些小绿猪还会像《愤怒的小鸟》中那样傻傻地站着不动那可就错了。他们会制造各种奇异的机械零件，组合成看起来和他们一样贱的怪异交通工具来帮助他们达到目的。当你看着一只巨大无比戴着皇冠的绿猪，乘坐在一架诡异飞机上并流着口水、发出憨傻的笑声，那种感觉真是贱到家了！俗话说流氓不可怕，就怕流氓有文化。掌握了如此多的“高科技”，怪不得这些小绿猪会闲来“蛋”疼的去偷鸟蛋呢。不过这也就解释了为何他们能建造那么多的防御设施，甚至是跑到太空中建造太空堡垒了。只可惜这些的小绿猪真的是贱到让人想要一把掐死，而且谁让他们做了偷鸟蛋这种坏事呢？超级英雄小鸟必然不会放任“邪恶”肆意的滋生，贱贱的小绿猪想必最终也只能被愤怒的小鸟们“天诛”吧。

萌物八号

记载者	八重樱
动物名称	食梦兽
出处	《王国之心 3D》
贱贱程度	★★



贱点分析：食梦兽，是《王国之心》系列首次引入的大规模宠物系统，由于种类繁多，因此也有着梦境中的口袋妖怪之称（误）。它们生活在梦境之中，以梦为食物，加上可爱的外表，给人一种人畜无害的感觉。不过就像梦有美梦与噩梦之分，食梦兽同样也有着双面性。善良的食梦兽以噩梦为食，我们称其为圣灵（spirit），同时也旅途中值得依靠的伙伴，而邪恶的食梦兽则以梦为食，并将噩梦植入人们的梦中，我们称其为梦魇（nightmare），是游戏中所有面对的敌人。

当然，由于设定的需要，梦魇的长相大多比较英气威武，而卖萌耍贱这样的事情自然是交给圣灵来做，不过其实如果梦魇也会卖萌耍贱的话，大概我们会很难下手吧。而作为官方指定的主角代言品种，胖嘟嘟的汪喵相信俘虏了不少玩家的心，当它扭动着圆滚滚的身体，摇摇摆摆地吐着舌头要来舔你，用闪着谜样光辉的眼神坚定地直视你的时候，相信所有人都会被它又贱又萌的姿态所征服，和索拉那种单纯到逆天的性格也非常的搭配。另外非常有趣的是，虽然名叫汪喵，不过其实它和猫狗并没有任何血缘关系，而是一只如假包换的——小猪！连名字都贱得可爱！利库方面的官方指定圣灵则是一只蝙蝠，或许第一眼看上去并不如汪喵那么讨喜，不过慢慢地你会发现，这只好动的小蝙蝠自有其可爱之处，尤其是那个坏坏的，贱贱的笑容，和利库亦正亦邪的感觉也是相当的贴合。

在平常的战斗时，我们可以带上两只食梦兽共同战斗。当与它们的连结槽集满之后，便可以展开合体攻击。其中索拉一般是与圣灵们以乘骑位的方式展开共同攻击（好邪恶的感觉），尤其是骑着汪喵用它胖嘟嘟的身躯压倒敌人时，真是太坏了！而与索拉不同的是，利库则是完全将圣灵化为自身的力量，换来狂风骤雨般的攻势，想来也和它们二人不同的性格有所对应。





萌物九号

记载者	九兵卫
动物名称	吉他狗
出处	《动物之森》系列
贱贱程度	★★

贱点分析：要说又萌又贱的动物角色，当然不得不提老任自家著名的“《动物之森》系列”。在这个满是可爱动物的世界里，虽然一切都显得那么和睦而温馨，但这同时也是一个由形形色色不同性格的村民组成的一个小小的社会，有讨人喜欢的家伙，自然也有让人忍俊不禁的贱贱的角色，比如这位文嗖嗖的街头音乐家——吉他狗（とたけけ）。

吉他狗每周六的晚上就会在车站前或者博物馆内的吧台里出现，一边谈着吉他一边自我陶醉地唱着小曲，时而抒情时而深沉，只不过那曲调配上它的歌声怎么听都觉得实在不是一般的贱，贱到你甚至忍不住想要丢柿子的程度。之所以要把这只“贱狗”设置在游戏中并作为系列的吉祥物一般存在至今，是因为吉他狗的外貌与声音原型均来自“《动物之森》系列”的音乐制作人——户高一生。这位长着和吉他狗一样的粗眉毛，经常在老任自家的游戏中客串各种动物角色的声优，就连“とたけけ”这个名字也原本只是他自己的爱称。从这个层面上来说，贱贱的可能并不只是吉他狗而已，或许还要包括这位制作人本身。（笑）



萌物十号

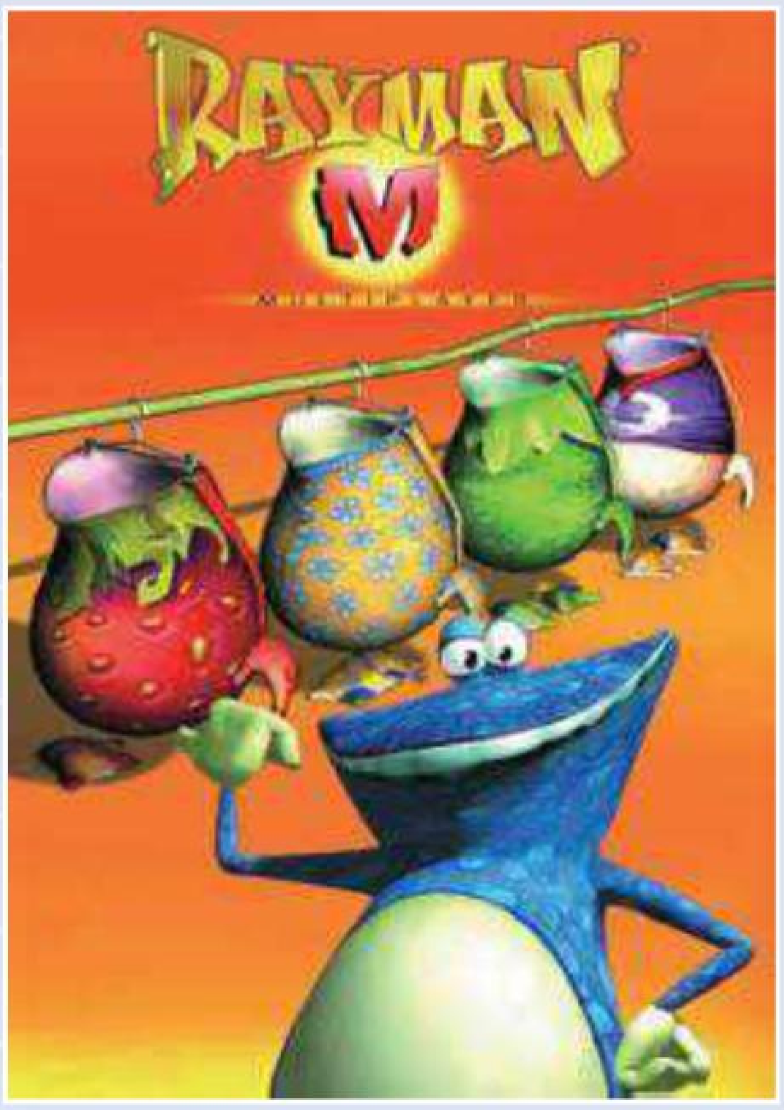
记载者	星夜
动物名称	咕噜波斯
出处	《雷曼》系列
贱贱程度	★★★

贱点分析：玩过“《雷曼》系列”作品的玩家们应该都忘不了没手没脚却可以四处跑的雷曼，但应该也会记得他有个样子怪异程度一点也不输给他的好朋友，那就是咕噜波斯（Globox）。咕噜波斯不但名字发音非常奇怪，所述的种族名字也是相当奇葩，名叫“Glutes”，这个词直接翻译过来是指臀部，也就是屁股，加上咕噜波斯样子看起来像是个蓝皮肤的青蛙，翻译成“臀蛙”可能是最准确的名字，不许笑，这可是严肃的翻译成果！

从样子上看不出来，实际上自《雷曼 2》中登场到现在，咕噜波斯也有 34 岁年纪了，说得难听点就是个臀蛙大叔，而且他可没点儿中年人应有的稳重样子，成天做出各种搞怪的事情，先是在《雷曼 2》中两次遭到绑架，让雷曼不得不前去救他，然后是在《雷曼 3》中在将雷曼推到树顶时把雷曼搞得整个人

散架，手脚掉了一地。在《雷曼 起源》中，咕噜波斯作为多人游戏时的可用角色之一，出格的事情倒是没怎么干，但搞怪的风格是半点没变，无论是攻击动作还是飞行时的样子都让人觉得非常贱，看见后总有一股想要把它当做橡胶软泥般地捏一捏扯一扯的冲动。

不过虽然没大没小的，咕噜波斯还是找到了一位同种族的妻子，还生了一堆小臀蛙，这群小家伙样子看起来和老爸简直是一个





模子里刻出来的，而且在其中一部作品中，它们还被绑架了，雷曼不得不出马救老朋友的孩子们，不过这一次玩家们恐怕就感受不到这些小家伙样子有多贱了，因为绑架了它们的是另一种更贱的生物：疯兔……

萌物十一号

记载者	伽蓝
动物名称	猎犬
出处	《Duck Hunt》系列
贱贱程度	★★

贱点分析： 食相信玩过FC的玩家们一定记得这只贱贱的猎犬，它或许是80年代的玩家中印象最深刻的贱狗。在游戏开始，它就大摇大摆地从屏幕左端走进屏幕，撅起屁股跳进草丛中赶出鸭子让玩家们射杀。打中鸭子它会装作一脸无辜地抓出鸭子，但是如果打不中的话，它就会超贱地举起爪子做偷笑状嘲笑玩家。相信很多人都会想留着几发子弹射死这只倒霉的狗。可惜无论送它多少颗子弹，它都依然不改地站在屏幕中央嘲笑着你。玩家失误的次数越多，它就更多地出现在屏幕中恨得众多玩家牙痒痒。后来有玩家自己开发了MOD版本，加入了一个特殊的“射狗”模式来发泄心中的怨恨，看来这只猎犬的贱贱程度已经到了全球玩家共愤的程度。

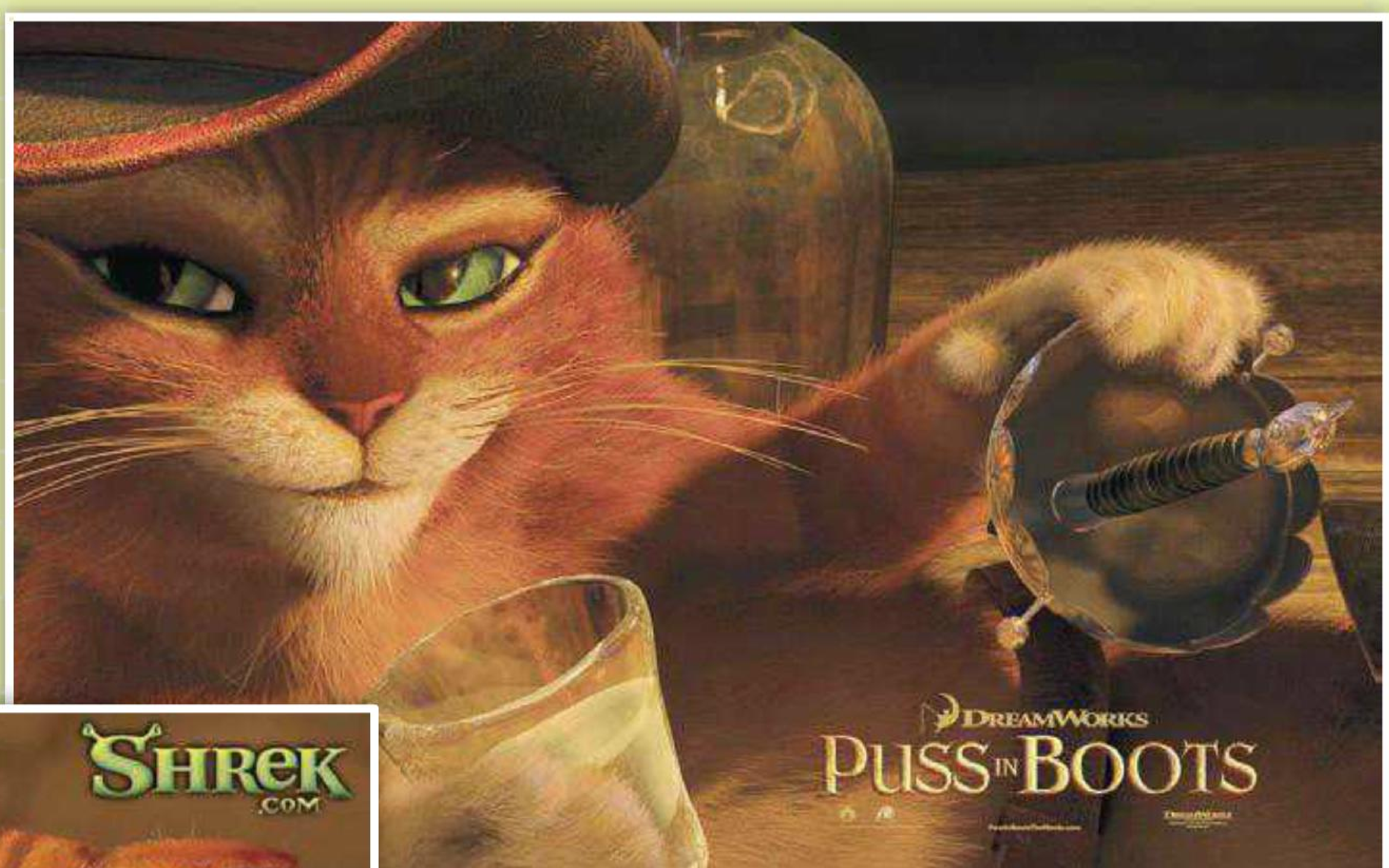


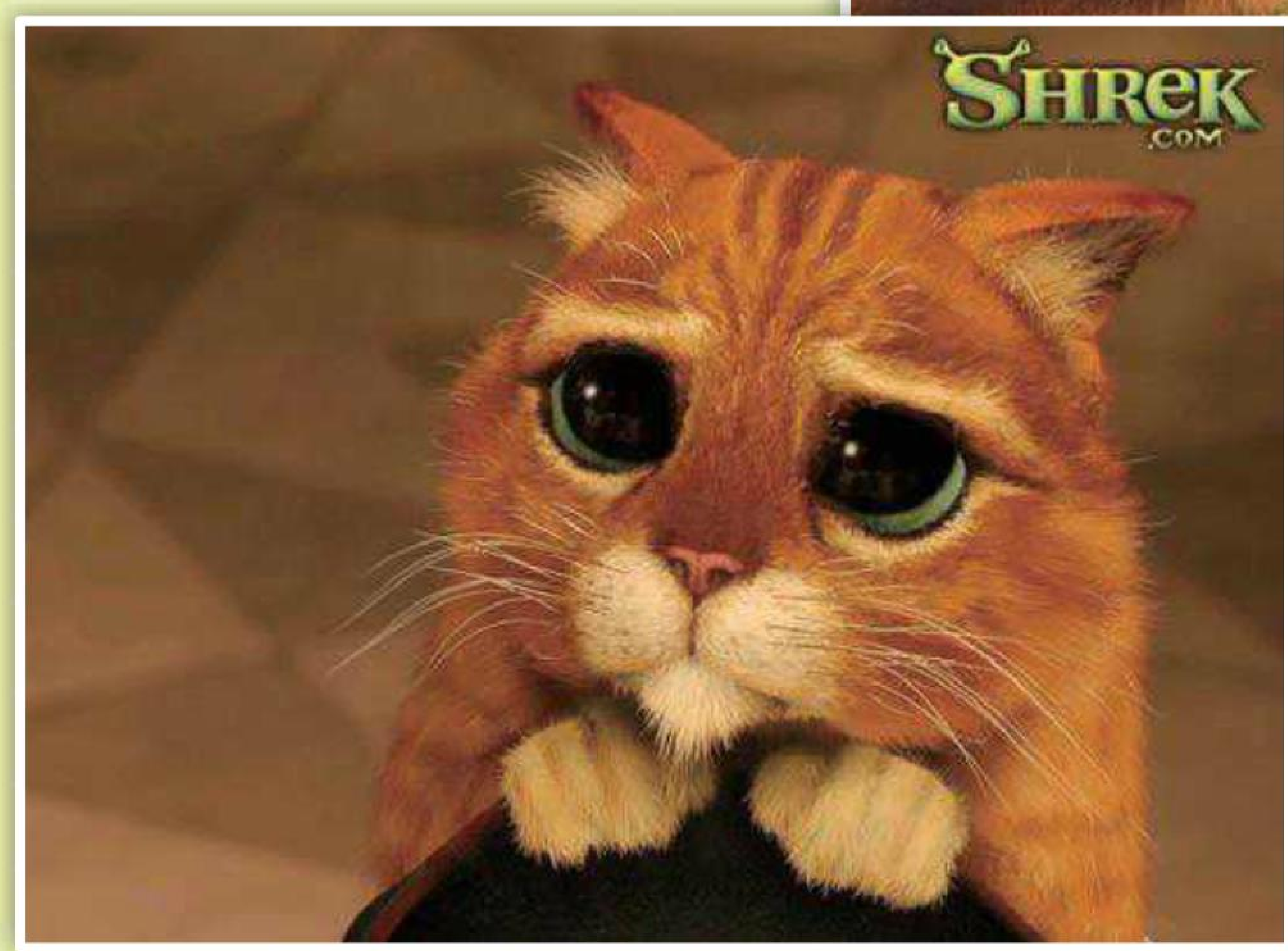
游戏部分

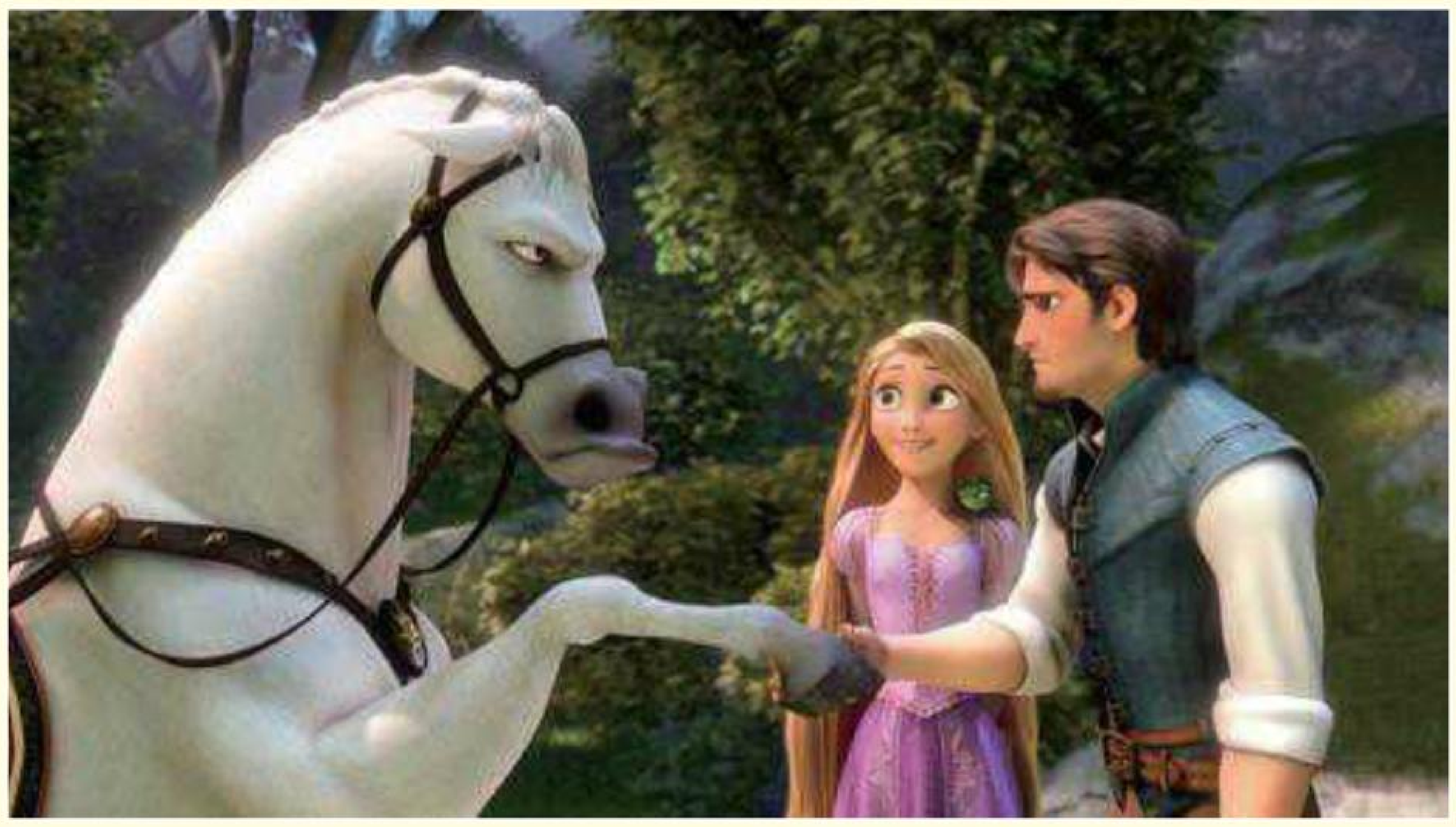
靴子猫

出处	《怪物史莱克》系列 《穿靴子的猫》
贱贱程度	★★★★

贱点分析： 虽然本身的原型出自于经典的童话故事，但靴子猫的形象已经在《怪物史莱克》中被完全颠覆了。原本在童话故事中聪明过人的靴子猫到了故事中成了个银样蜡枪头，平常扮作侠客模样，派头十足，还能够拿出随身携带的刺剑耍几个剑花，但是没想到一碰见强敌，他干的事情竟然是摘掉帽子睁大猫眼，泪汪汪地卖起萌来，还试图用这招来击败敌人。使出如此贱招后，靴子猫的侠客形象也就立刻崩溃了，不过萌的程度却是更上了一层楼，而且还加上了喜感，让人一看到它就会觉得忍俊不禁。拜这个特点所赐，靴子猫的人气在登场后就从来没有低过，终于，在2011年，梦工厂专门为它推出了一部专门属于靴子猫的电影，不但让它担纲成为主角，还为它安排了一位猫女伴。整个故事融合了经典童话“杰克与魔豆”，“贼公贼婆杰克与吉尔”和“矮蛋先生”里面的元素，让靴子猫为观众们奉献了一场精彩的冒险，当然，作为不变的特色，该卖萌耍贱的时候，靴子猫摆出的经典水汪汪眼可怜POSE可是一点也不含糊，保证能让人觉得手痒但又可以大笑不止。







马克西姆斯

出处	《长发公主》
贱贱程度	★★★

贱点分析：要正如名字所示，马克西姆斯就是一匹马，而且它还不是普通的马，而是有着白色皮毛、高壮体格并受过良好训练的军马。它的主人受命追踪盗窃王冠的男主角弗林，而马克西姆斯似乎也把这视为了自己的任务。事实证明，这匹白马可比它的主人能干多了，当它的主人追丢了弗林时，马克西姆斯却自己单独踏上了追捕逃犯的道路。不过在这时候，这匹“神马”的某些奇特行为也开始逐渐冒头，例如它拥有对于一匹马来说好得有点过分的嗅觉，而且追踪气味的动作明显让人想起警犬。随着与善良单纯的长发公主相遇，马克西姆斯在一开始营造出的高头大马形象就随之逐渐崩溃，除了不断地展露出它完全不符合一匹马的高超智商外，还用许许多多的行动告诉我们，虽然它有着一副马的躯体，但内心绝对是一条警犬，而且天生和男主角弗林八字不合，一人一马的对掐是电影中最有趣的情节之一。当然，要说最好笑又最贱的是，忠于职守的马克西姆斯竟然在故事最后被提拔为皇家卫队队长，也不知道一众要它号令的人类手下是怎么个想法。



道格

出处	《飞屋环游记》
贱贱程度	★★

贱点分析：道格是头金毛犬，在探险家蒙兹手下一众彪悍的探险犬部队里算得上是个标准的异类，因为它显然对人过于友善，和其他属于各种危险大型犬种的同伴之间实在缺乏共同点。虽然被同伴排挤，但性格非常天然呆的道格似乎并没有察觉到这一点，仍然天真地把每一件发生在自己身边的事情当做好事看待。如果说在故事正篇中这一点体现得不明显，那在衍生短片《道格的特别任务》中就表现得非常明显了。恶犬领导阿尔法命令天真的道格看守一块石头，说如果石头有移动的迹象就要通知它。这个明显就是骗人的任务却能令道格高兴不已，蠢萌本性表露无遗。但和大多数走温情路线的动画一样，道格这类看似愚钝的角色总是有着莫名的运气，于是石头真的移动了，蹲着的洞穴直通往其他三头狗的伏击地点，最后，哪怕是在被其他狗谴责时，它还幸运地遇到了新主人，也就是老头卡尔和小男孩小罗。



关于道格还有许多好玩的细节，例如对他喊“松鼠”，他就会停止不动——但尾巴却又继续在摇。那个令他能发声的项圈内置多国语言，除了英文，法文和西班牙语等外语也难不倒它。最搞笑的是，明明它已经被自己追踪的目标大鸟压在地上，竟然还在吐着舌头请求对方当它的俘虏，那副贱模样实在令人难忘。

每当看到这头蠢狗吐着舌头友善地摇着尾巴时，既能令人升起抚摸它的冲动，又让人禁不住想要拍拍它脑袋，让它变得聪明点，别老是让自己被随便坑骗。

加菲猫

出处	《加菲猫》
贱贱程度	★★★★

贱点分析：在众多猫科虚拟角色中，要找一个性格最欠打的典型，那加菲猫绝对是头等选择，它认第二没有猫可以认第一，后起之辈靴子猫它十分之一功力都没有，归根究底，在于加菲忠实贯彻了猫身上的所有特点，而且还不遗余力地进行了夸张化。例如猫从来不以宠物自居，很多养猫的人都会发现，更多时候，似乎是猫把我们这些饲主视为奴隶或某种莫名其妙的低级生物，天生就为了服侍猫星人而生。好吃懒做的加菲在这一点上的表现可谓出类拔萃，占主人的沙发，把主人的食物当做自己的晚餐，拿沙发当磨爪对象等等，任何猫该有的毛病，加菲一个不缺。而且它的思维方式和人类非常相似，所以还懂得嘲笑自己主人的各种悲惨经历，用内心独白说说风凉话。要是真有这么个活宝生活在你们身边，到底是继续无条件爱它还是把它狂揍一顿，是个非常难以抉择的问题。



奈杰尔

出处	《里约大冒险》
贱贱程度	★★★★★

贱点分析：要是说，前面提到的动物，大多所谓的贱都是一种主观感受，那白鹦鹉奈杰尔就是真贱，这货是百分之百的反派性格，行事阴险，装腔作势，明明已经是“年老色衰”，却还要想方设法证明自己仍然可以博取别人的喜爱。可惜，它讨人喜欢的方式就是当个高级鸟类打手，不但要恐吓主人两个蠢货手下，还要亲自动手来收拾作为稀有品种鹦鹉的两位主角阿蓝和茱儿。奈杰尔到底有多贱？看看它在电影中的一段个人独唱就知道了，一边搔首弄姿一边把各种无辜小鸟吓得魂飞魄散，还不忘晒晒自己年轻时的威风史，顺便卖弄一下自己的野心和手段，欠打程度非同一般。不过，和多数反派一样，正因为在故事中坏事干太多，最后它的下场可不怎么好看。



结语

无论是贱还是萌，是讨打还是让人又爱又恨，这些小动物们都带给了我们不一样的欢乐，让我们期盼在更多的作品中能够看到这些可爱的身影吧。

游戏名人堂

小林裕幸 丧尸、恐龙与婆娑罗 多彩童年



全名：Hiroyuki Kobayashi
出生地：爱知县名古屋市
出生日：1972年8月12日
毕业学校：中京大学

小林裕幸自称是个“吃货”,他喜欢鸡翅、天麸罗、杂样煎菜饼和各类面食，在他的微博中发布的大多是食物的照片。他曾对记者说，如果可能的话，未来希望朝饮食的方向发展，最想开的是面馆。这绝非玩笑。在小林裕幸的建议下，Capcom 曾在日本开了好几家《战国 BASARA》的主题餐厅，提供战国 BASARA 米饭、伊达政宗麦酒、本多忠胜奶茶、小竹锅等各类食物。因为这些餐厅的大成功，后来 Capcom 依葫芦画瓢地开设了《怪物猎人》、《生化危机》等为主题的餐厅。不过，如今要让小林裕幸专职当个面馆老板，他恐怕不大乐意，因为他正在成为 Capcom 最具影响力的制作人……

文 藤曦 编 星夜 美编 anubis

1972 年 8 月 12 日，小林裕幸出生在爱知县名古屋市中心商业街附近的一个普通家庭。70 年代的名古屋是日本的文化重镇，不少文化现象便是发源于名古屋，比如率先出现于名古屋的漫画咖啡店。名古屋是一座中等规模的城市，市民们生活悠闲，过着怡然的慢生活，街头上茶馆与咖啡厅林立，名古屋人喝茶与咖啡的消费是日本全国水平的两倍以上。在大量咖啡厅的激烈竞争中，就出现了漫画咖啡店。顾客可以悠闲地喝一杯咖啡，然后随便取阅店里提供的漫画。小林一家有时逛街累了就到这种充满小资情调的咖啡厅，父母喝咖啡，小林裕幸就津津有味地看自己喜欢的漫画。那时小林裕幸最喜欢的漫画是剑术题材的《六三四之剑》，因为对这部漫画的喜爱，他从幼儿园就开始接触剑道，一直嚷嚷着让父母带他到剑道场里参观。上小学后，他还在校外参加了一个剑道学习班，每周要去一次剑道场。因为练剑太辛苦，这点爱好渐渐成为小林裕幸的负担，他总是在老师面前假装手疼，然后就到旁边偷懒，最后他哭求着让父母让他退掉剑术班。几十年后，他笑着回忆说，剑道生涯是自己少年时最悲惨的记忆。

父母坚持让小林裕幸学剑术是为了让他多运动。小时候的小林裕幸是个小胖子，为了减肥，他除了学剑道外，还努力参加各种运动，学校里的游泳、棒球等集体活动他都一一参加。小林裕幸的父母相信运动还可以让孩子变得更开朗，因为少年时的小林裕幸十分内向，看到陌生人就会怯生生地躲在父母身后，有时候与妹妹一起走，还会被误认为他才是弟弟，平常看到熟人也不打招呼。为了让小林裕幸变得更开朗，父母让他积极参加学校里的兴趣小组。就这样，好不容易脱离剑术班“魔爪”的小林裕幸，上了初中之后又被父母逼迫参加了学校里的剑道部。不过这次小林裕幸感到十分有成就感——经过多年的练习，他已经持有正规剑道二级资格，成为部里资格最高的主力选手，有时候免不了像个大师一样向新手们传授剑术。

在剑术与体育运动之余，小林裕幸与日本所有的 70 后少年一样浸淫于正在兴起的 ACG 文化。高达的钢普拉模型以及 FC 构成了小林裕幸的童年 ACG 回忆。FC 开始在名古屋流行时，小林裕幸正在上小学五年级。因为自己家里没有主机，小林裕幸每天一放学就跑到朋友家里玩《棒球》、《马里奥兄弟》等最早期的 FC 游戏。他不断苦苦哀求父母为他买一台 FC,却总是遭到拒绝。对入手 FC 的强烈渴望让他开始实施攒钱计划，终于在偷偷攒了一年的零花钱之后购买了自己的 FC。那时 FC 开始进入成熟期，多家第三方游戏发行商加盟之后，每隔一段时间就有最新的经典之作诞生。在游戏店里，对着柜台中琳琅满目的游戏，预算有限的小林裕幸只能吞着口水选择几张最想玩的游戏。经过慎重对比之后，他确定自己最喜欢的还是动作类游戏。《超级马里奥兄弟》这种标志性大作当然是逃不了的，这款史上最畅销游戏给他留下了许多美好的回忆，他曾买了本攻略，将游戏中的所有隐藏要素全部挖空。此外他一直梦想着将 Namco 的街机游戏《多鲁亚加之塔》搬回家，当他得知 FC 也出了这游戏的移植版之后，又马上开始了自己的攒钱计划。小林裕幸还记得那时父母家附近有一家小卖铺，里面有一台街机，还没有自己的 FC 时，那台街机就是他解决游戏瘾的主要手段。有了自己的 FC 之后，他还是发现“电视上的游戏画面总是没有街机好”。不过随后推出的《银河战士》、《光神话》、《谜之村雨城》等类型多样的 FC 游戏让他过足了瘾，到后来他就干脆只挑动作游戏玩。不久之后开始流行起来的 RPG 他始终无法产生兴趣，他也曾玩过《勇者斗恶龙》一代，但是不断的踩地雷练级让他烦不胜烦，打到一半就放弃了，从此再也不碰 RPG。他所喜欢的游戏中，惟一能跟 RPG 扯上关系的是《塞尔达传说》，他曾经入手了 FC 磁碟机，为的就是《塞尔达传说 林克的冒



险》，这款充满冒险感觉的游戏给他留下了深刻的印象。

表面内向、文弱的小林裕幸其实是个急性子，这大概是他喜欢动作游戏而讨厌 RPG 的原因。他喜欢硬派动作游戏，热爱的漫画类型也是热血系。那时他最迷恋的是《圣斗士星矢》，自称是个铁杆的车田正美饭。他喜欢那种百折不挠的热血英雄，也喜欢在高难度的动作游戏里屡败屡战。此外他也喜欢电视剧《危险刑事》为代表的“刑警系”英雄。

与其他小朋友不同的是，小林裕幸在热爱游戏的同时，也好奇于游戏是如何创造出来的。其实在拥有自己的 FC 之前，小林裕幸已经迷上了电脑。有一次在名古屋的一家电器店里，他第一次摸到了电脑键盘，这是一次仿佛宿命般的接触，从此他开始学习编程。从小学 4 年级开始，他就用亲戚家里的 FM-7 电脑学 BASIC 语言。他也开始在电脑上玩比 FC 游戏复杂抽象得多的战略游戏，比如《信长的野望》。后来小林裕幸打着寓教于乐的幌子，哄骗父母为他买了一台 MSX 电脑，成为同学中惟一的 MSX 用户。当时 MSX 电脑在名古屋并不多见，软件也不好买，MSX 的游戏就更不好找了。为了玩到 MSX 的游戏，小林裕幸经常踩着自行车找遍大街小巷，最后总算找到《挖挖特工队》、《拉力 X》等游戏，被他奉为至宝。

小林裕幸的编程生涯从 MSX 电脑开始。因为能玩的游戏太少，小林裕幸发现用 MSX 编程比那屈指可数的几款游戏更好玩。他开始到书店寻找编程入门教程，照着杂志和教程书里刊载的简单游戏程序制作自己的游戏。就这样，他自学制作了网球游戏、发射大炮的简单动画等。有时候他发现就算完全按照杂志中刊载的程序输进去，仍然会出现错误，让他百思不得其解，后来他才知道这就是传说中的 BUG。那时他当然想像不到，未来自己的职业生涯就是长期与 BUG 战斗。



▲在日本地区销售的 MSX 电脑，类似于学习机。

创意积累

进入高中后，运动少年小林裕幸沦为了彻头彻尾的宅男，而这大概有些自暴自弃的成分。因为自己擅长数学和物理，报考高中时，小林裕幸选择了以理科见长的一所市立新高中。上了学之后才知道这所高中居然没有学园祭！要知道在初中时，小林裕幸最期待的就是高中的学园祭，幻想着多姿多彩的学园祭活动，以及在女同学们面前大显身手。谁知道这简直是一所军事化管理的、枯燥至极的高中，最常举办的活动就是赛跑，还是让小林裕幸望而色变的马拉松大赛。

于是小林裕幸不再参加任何课余活动，整天躲在家里读漫画，从鸟山明的《龙珠》，到麻宫骑亚的《魔法阵都市》以及岩明均的《寄生兽》，在漫画的世界里昏天黑地。看完了漫画就看动画和电影。那时录像带租赁生意正红火，小林裕幸的零花钱就都花在 OVA 动画和电影的租赁费上。对电影的热情也在那时觉醒，《回到未来》、《终结者》……小林裕幸就是在那时接触了这些对自己影响深远的电影。然而从这些精彩的虚幻世界回到现实，小林裕幸高中时期的日常生活枯燥乏味。“我的高中时代虽然也喜欢女孩子，可惜自己是个没有魅力的男人，而且当时对于与女孩子交往的事也没什么兴趣，觉得还是漫画和游戏好玩。现在回想起来，高中时代也许是在积累创意的时期。”

高中时小林裕幸曾一度告别了游戏，直到高三才重拾手柄，而那时正是 16 位机战争爆发之时。虽然 MD 在欧美频传捷报，但在日本 SFC 正一统山河。小林裕幸身边的朋友买的都是 SFC，但喜欢动作游戏的小林裕幸毅然选择了有不少高水准街机移植游戏的 MD。当时为了准备大学升学考试，小林裕幸报了一个补习班，这家叫做河合塾的补习班附近有家街机厅，小林裕幸感到疲惫时，就到街机厅里玩几局《战斧》。买 MD 的一个重要原因就是为了玩到家用机版的《战斧》，之后他还喜欢上《孔雀王》、《超级忍》等动作游戏。接着他开始注意到一家叫做“CAPCOM”的公司，他所喜爱的许多动作游戏里都会出现黄色的“CAPCOM”标志，包括《吞食天地》、《超魔界村》、《快打旋风》等等。几年后，这个黄色标志成为他的求职目标……

小林裕幸报考的大学是位于丰田市的中京大学。丰田市位于古屋市东部 30 里外，是围绕丰田公司建立起来的一座新城，全市 20 余万人有一大半是丰田的员工和家属。在这座世界闻名的汽车之城里，小林裕幸学习的并非汽车相关专业，而是信息科学专业。中京大学在小林裕幸入学的一年前才开设了计算机新专业，而当时最受欢迎的是电子类相关专业，小林裕幸因为自己在编程方面有基础，就决定选择计算机专业。虽然中京大学不以信息技术系为强项，但由于是新开设的专业，所以从日本各地聘请了不少知名教授。离家近、有自己喜欢的专业，是他选择中京大学的理由。

小林裕幸上大学后不久，《终结者 2》震撼上映。电影中令人真假难辨的 CG 技术让小林裕幸惊叹不已，对好莱坞电影特效的着迷让他立志专攻 CG 专业。这是 CG 技术大爆发的时期，日本因为电影业落后，使用最先进 CG 技术制作的电影不多，但其 CG 技术在游戏上的应用却独步全球，《VR 战士》、《山脊赛车》等推动 3D 游戏发展的名作接踵而至。在中京大学，校方也有意将新设的信息技术系打造成一个新的活招牌，系里的活动非常丰富。高中时因没有学园祭而抱憾的小林裕幸终于得偿所愿，加入了学园祭典实行委员会，不仅策划了许多活动，还到处募捐活动基金，为日后成为游戏制作人，争取项目资金积累了能力与经验。

中京大学的校舍并不在丰田市中心，而是在郊区偏远的地方。虽然从家里开车到学校只要不到一个小时，但已经从少年宅男进化为活跃青年的小林裕幸很少回家。他的大学生活繁忙而充实，在学校和小组活动之外，他还做过多份兼职，包括送外卖、送快递、当家教、在滑雪店里打工等等。他热爱滑雪，在大三和大四的冬天每个星期都要去两次岐阜和长野滑雪。

到了毕业求职季，小林裕幸与他的多数同学一样，以进入大型家电公司为目标。但多数家电公司并没有做 CG 的需要。多次受挫之后，他发现日本在 CG 技术方面应用得最成熟的就是游戏业，世嘉和 Namco 更是全球游戏业的 CG 技术领导者。这些公司的招聘会也比其他传统企业生动有趣得多。可惜的是，小林裕幸没能通过世嘉与 Namco 的层层选拔。然后他就在招聘资料中看到了那个熟悉的黄色标志，他鼓起勇气，向 Capcom 投放了简历……



第四开发部

1995 年，小林裕幸以程序员的身分成功进入 Capcom。那是后《街霸 II》时代，街机部门仍然是 Capcom 最主要的部门，小林裕幸原本希望能被分配到街机部，制作出挑战世嘉和 Namco 的 3D 街机游戏大作。他不知道的是，当时格斗游戏开始萎靡，Capcom 的街机业务一片惨淡，正在将人力资源转移到家用机游戏。小林裕幸也被分配到更需要人手的家用机部门。小林裕幸向上司表明自己在 3D 技术方面比较有经验，希望能参与到相应的项目。很快他就被安排到一个在当时并不被看好的项目组，他们正在制作一款 3D 的恐怖游戏，这个由三上真司率领的小组被称为“恐怖小队”，他们制作的游戏叫做《生化危机》。

1994 年初，三上真司开始受命开发《生化危机》。该作源自《魔界村》缔造者藤原得郎的一份设计原案，后来藤原得郎辞职，《生化危机》被搁置多时，直到冈本吉起提拔了三上真司，提出要为正在到来的 32 位机时代制作 3D 游戏，热爱恐怖电影的三上真司欣然领命。

《生化危机》的最大灵感来源是来自法国的恐怖游戏先锋《鬼屋魔影》，静态 CG 的场景配合 3D 的人物，带来了恐怖电影般的镜头感。但 Capcom 一直做的是 2D 游戏，对 3D 游戏毫无经验，更极其匮乏 CG 制作人员。有 CG 经验的小林裕幸很快成为“恐怖小队”的核心人物之一。与三上真司交流之后，小林裕幸发现他们有着共同的电影理念，他总是能够迅速把握三上真司所提出的镜头感，准确做出所需的 3DCG 效果。就这样，小林裕幸成为三上真司的左右手，深受其器重。

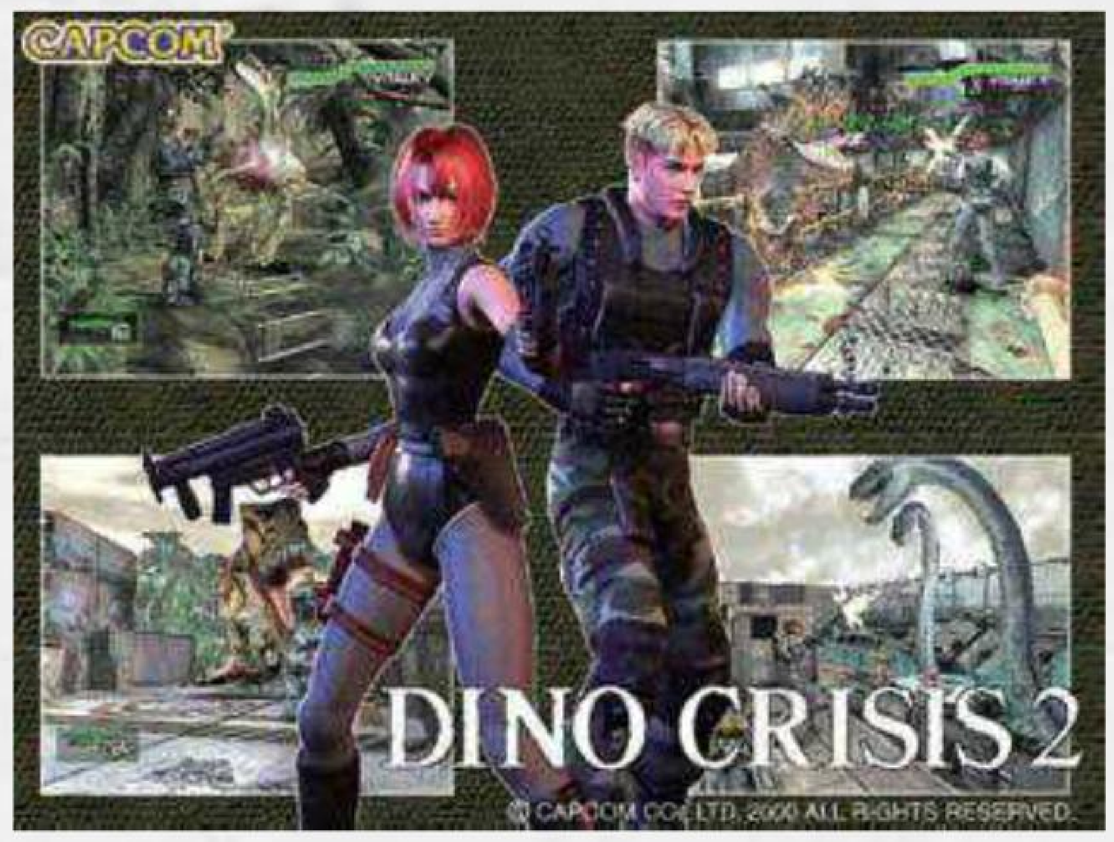


小林裕幸是幸运的，《生化危机》作为他参与开发的第一款游戏就获得了惊人的成功，它的热销帮助 Capcom 完全摆脱了亏损困境，成为《街霸 II》之后 Capcom 的又一棵摇钱树。几年后，以《生化危机》的 40 人开发团队为基础，Capcom 建立了第四开发部，三上真司成为最炙手可热的制作人。同时 Capcom 也在加大 CG 技术的投入，小林裕幸成为小组长。小林裕幸说，三上真司是他职业生涯中的导师。在他眼中三上真司是一个精力充沛、总是有新奇创意不断冒出的天才制作人，与之相比，自己并不是一个有足够创新力的人。

在《生化危机》之后，小林裕幸继续以程序员的身分参与制作了《生化危机 2》，在该作的开发过程中也提出了不少游戏策划构想。为了更加深入地掌握整个游戏开发流程。在《生化危机 2》之后，小林裕幸开始朝游戏策划的方向发展。《恐龙危机》的许多创意都是来自小林裕幸。因为喜欢动作游戏，小林裕幸对于《生化危机》中太慢的战斗节奏感到不满，如果将丧尸换成恐龙，不仅会有不一样的恐怖感，游戏节奏也会大大加快，并且有更强的冲击力。于是加入恐龙的《生化危机》就变成了《恐龙危机》。

《恐龙危机》将静态 CG 变成了 3D 背景，虽然场景的华丽度因此有所下降，但可自由移动的镜头创造了全新的可能性。不过受技术和经验所限，游戏过程中大部分时候镜头仍是固定的，战斗方式也无法像小林裕幸预想的一样达到动作游戏的节奏。尽管如此，本作比起《生化危机》有多项重要改进，比如在瞄准的同时可以移动，并加入了转身键。本作发售后业界评价颇高，销量达到了 240 万套，作为主创者之一的小林裕幸终于被提拔为制作人。1999 年 10 月 Capcom 第四开发部正式成立时，三上真司将《恐龙危机 2》总指挥权郑重交给了小林裕幸。

很多年后，小林裕幸上网时偶然看到当年媒



体对《恐龙危机 2》的报道，照片中自己瘦骨嶙峋的模样让他的内心五味杂陈。他突然想起那时穿着浴袍就跑到杂志社里做宣传讲解的情形。身为一名游戏制作人，往往要同时扮演游戏宣传代言人的角色，马不停蹄地出席各种活动。好在大学时的学生会活动为他积累了一些经验。制作人的工作比小林裕幸想像的更累、更辛苦。从程序员到游戏策划，再到游戏制作人，他的工作视野从局部突然变为整体，从项目资金争取、人员调度到对外联系、公关宣传，各个方面都要兼顾。实际能留给游戏开发的时间并不多。不过喜欢动作游戏的小林裕幸决定了《恐龙危机 2》的方向——动作要素的全面强化让本作的游戏性大幅提升。与前作相比，本作完全是一款截然不同的游戏。首先是出于视觉美感的需要，游戏画面从 3D 背景换成了静态 CG 背景，其场景精美度在 PS 上位居前列。最重要的是，本作比《生化危机》更早脱离了恐怖生存游戏的束缚，变成一款街机游戏般强调动作性的游戏。其系统要点是连续屠杀恐龙可获得“灭绝值”，而该点数相当于游戏里的现金，可用于武器升级、购买新武器、弹药、药品等。于是疯狂的连续杀戮就成为本作的最大乐趣。游戏方式从躲避变成了屠杀，这与后来《生化危机 4》的转型多少有些共通之处，《恐龙危机 2》也可以说是《生化危机 4》之前最让人打到畅快淋漓的恐怖生存游戏。

令人失望的是，虽然《恐龙危机 2》的 Metacritic 综合评分高达 86 分，但游戏销量只有前作的一半。刚刚当上制作人的小林裕幸没有想到，自己即将进入一段为惨淡销量而黯然神伤的人生低谷。

出人头地

Capcom 第四开发部成立后，三上真司手下的开发者们拥有了更高的创作自由。小林裕幸、神谷英树等新生代制作人都有强烈的创新欲望。在担任制作人之余，小林裕幸也以程序员的身分帮助神谷英树开发了《鬼泣》，协助三上真司制作了《生化危机 代号 维罗妮卡》。从《维罗妮卡》开始，三上真司已表现出他对索尼的反感。之后 Capcom 第四开发部全面投靠任天堂，在 2001 年 9 月召开的新闻发布会中宣布 NGC 将独占《生化危机》全系列。当时小林裕幸正在开发的游戏有两款，一个是辅助三上真司的《生化危机 4》，还有一个是他自己担任制作人的《P.N.03》。

这两年间，Capcom 第四开发部与索尼之间关系极度恶劣，三上真司数次炮轰 PS2，指责索尼故意把产品做得质量奇差，又炮轰《王国之心》热卖只能证明日本人脑子有问题。2002 年 11 月，Capcom 第四开发部再次召开新闻发布会，一口气公开 5 款 NGC 独占游戏，这就是名动一时的“Capcom Five”，其中就包括小林裕幸的《P.N.03》。

小林裕幸的目标是把《P.N.03》制作成一个“好看又好玩”的动作游戏，画面、动作与速度是游戏的三大要素。在游戏的初期策划阶段，原本是一款“机器人战争游戏”。在项目正式启动的第五天，有人做了一个初期的画面演示片段，对初期形态不满意的三上真司要求改变方向，制作成动作射击游戏。初期的某个方案中，主角 Vanessa 相当于是一个女版的但丁，为了与《鬼泣》区别开来才变成后来的形态。小林裕幸不希望《P.N.03》与 Capcom 过去的任何游戏相同，为了与《生化危机》形成鲜明对比，本作故意挑选了明亮的白色调。可惜的是，当时第四开发部同时开发的游戏太多，根据计划，《P.N.03》将



□《P.N.03》有不少创新想法，可惜细节经不起推敲。

会是“Capcom Five”首款上市的游戏，项目人手不足、时间紧，造成游戏流程短、场景简陋、关卡重复感强，细节上的缺陷随处可见。结果游戏上市后日本的首周出货量仅2.5万套，其中实际卖到玩家手中的只有1.1万套。游戏的Metacritic综合评分也只有63分。

作为小林裕幸第二次担任制作人的游戏，《P.N.03》的惨败对他的打击巨大，他甚至开始怀疑自己是不是当制作人的料。与此同时，由小林裕幸协助三上真司开发的《生化危机4》正以全新姿态推翻重做。其崭新形态公布之后令业界震惊，小林裕幸作为本项目组的第二号人物，也成为外界争相采访的对象。

尽管《生化危机4》好评如潮，怎奈NGC实在不争气。成为Capcom史上最高分游戏的《生化危机4》并未达到销量目标。同时“Capcom Five”的接连失败也让Capcom高层对第四开发部感到不满。此后第四开发部遭到清算，大部分开发人员被“流放”到新设立的“四叶草”工作室。但此次重大变故却成为小林裕幸真正崛起的契机。与三上真司、神谷英树等个性张扬的制作人不同，小林裕幸为人较为圆滑，能够更多地从宏观商业视野看问题，不至于对自己的游戏设计理念过于执着。在第四开发部遭到清算之时，小林裕幸却被提拔为PS2版《生化危机4》的制作人。与此同时，由他全权负责的《战国BASARA》也被Capcom视为重点作品。

小林裕幸曾在《FAMI通》采访时说：“《战国BASARA》的计划产生自日本游戏销量开始下降之时。我们一直在思考如何制作能在日本畅销的游戏，在不断失败尝试之后，有一次我们来到书店，发现了一个战国题材的书籍专柜。此类题材一直都保持流行，设定于那个时期的作品很容易吸引大家的注意。”

在《战国BASARA》之前，小林裕幸负责的《P.N.03》与《麻烦星人 恐慌制造者》已经是二连败，他无法再承受三连败，《战国BASARA》只许成功不许失败。令他意外的是，此项目面临的最大障碍并非来自高层，而是他自己率领的团队——下属们都对《战国BASARA》的商业前景感到悲观，小林裕幸经常看到他们无精打采地对着电脑屏幕，仿佛在打一场注定要失败的仗。为了给开发团队打气，小林裕幸在一次会议上说：“大家不用担心，《战国BASARA》一定会不费吹灰之力地卖到30万套以上。”说这话时，小林裕幸自己的心里也没底气，不过在内心深处，他知道如果连20万销量都没有的话，自己一定既震惊又心寒。

在PS2时代，“动作游戏天尊”Capcom因为错误地选择了NGC，没有抓住PS2的机遇，虽然也有《鬼武者》、《鬼泣》等成功作品，但其对动作游戏的统治地位有所削弱，以“《无双》系列”为代表的动作游戏新贵开始崛起。《战国BASARA》肩负着“收复失地”的使命。虽然该作没有轻松卖到30万套以上，但总算也有25万套的销量，而且获得大量女性玩家的青睐。此后系列人气不断提高，到《战国BASARA3》时，PS3与Wii版总计销量超过80万套。《战国BASARA》相关的动画片和舞台剧人气沸腾，成为Capcom在日本国内最活跃的游戏系列之一。此时Capcom的名制作人已流失大半，小林裕幸顺理成章成为Capcom最具影响力的元老之一。

作为Capcom社内PS系游戏的主力制作人，小林裕幸也是Capcom的PS3游戏开拓者。《鬼泣4》是Capcom启动的首个PS3游戏项目，由小林裕幸担任制作人。小林裕幸并不执着于所谓的“平台忠诚”，他审时度势，在游戏开发中途毅然做出跨平台决定，终于以270万套的销量创造了系列新纪录。这也是小林裕幸全权负责的项目中最畅销的游戏。因为本作的热卖，Capcom的下一个超大型项目也选定小林裕幸担任制作人——这就是号称Capcom史上最大规模原创游戏的《龙之信条》。本作集结了Capcom内部的150名制作人员，总共历时三年完成，确实是Capcom在原创游戏上前所未有的大手笔。小林裕幸曾提出“希望能在全球卖出1000万套”的惊人目标。虽说其实际销量只有100万套，但小林裕幸并不气馁，因为他正同时负责另一个更重要的大作——《生化危机6》！



尾声

《生化危机6》无疑是Capcom史上最大制作规模的鸿篇巨制，Capcom总共投入了200多名开发人员，加上外包人员总计有600余人。小林裕幸力图使《生化危机6》成为系列的再度进化，就像几年前的《生化危机4》一样。从业界评价来说，这一目标并未实现，但首发450万套的惊人销量比满分评价更实在。更注重商业成就的小林裕幸对此十分满意。据Capcom内部估计，本作预计在2013年4月之前将实现700万套的累计销量，从而超越前作，成为Capcom有史以来最畅销的游戏。经此役之后，小林裕幸也许会成为继冈本吉起、稻船敬二之后Capcom的又一个最高制作人。不过小林裕幸最喜欢的，始终是他自己一手创造的“《战国BASARA》系列”，也许是因为它完成了他在童年时关于ACG的所有梦想。

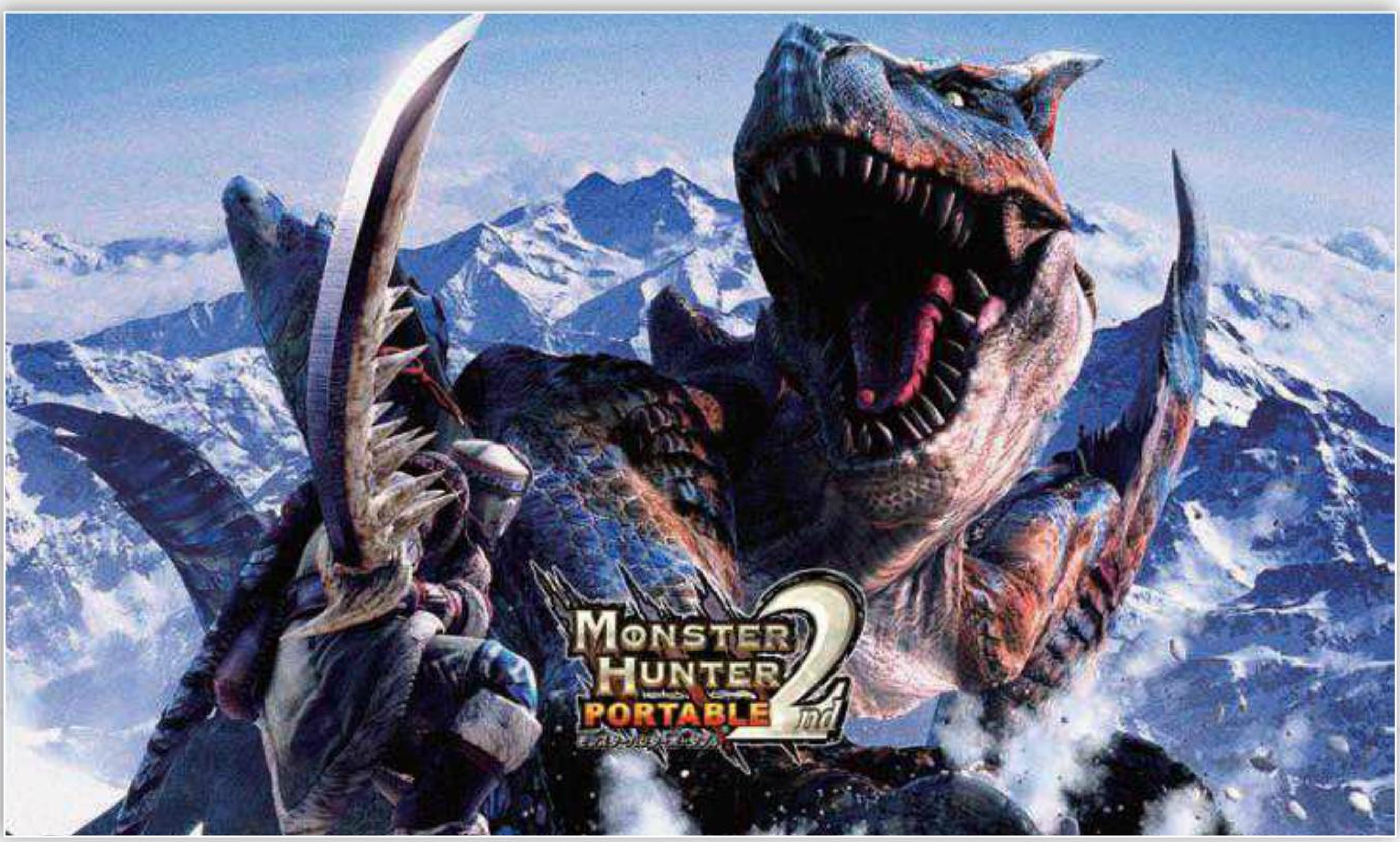
本期登场的这篇文章题材相对专业一些，作者是一位《怪物猎人》资深玩家，而同时他还有另一重身分——《MH》狩猎视频制作者。而本文的内容则从猎人玩家录制的这些视频入手，表面上谈的是狩猎视频侧重点的变化，实则归纳了“《怪物猎人》系列”在发展过程中的风格变迁，应该会引起猎人玩家的共鸣。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！

狩猎活剧 前世今生

漫谈《怪物猎人》传统视频与非传统视频

“《怪物猎人》系列”在日本和国内大红大紫的时代，可以追溯到《MHP1》的意外兴起至《MHP2》以后PSP破解成熟，“《MH》系列”亦逐渐在国内流行起来，相信不少玩家都是从《MHP2》开始接触《MH》的，笔者正是其中之一。此后，“猎人风”可谓势不可挡，续作《MHP2G》、《MHP3》均突破400万的销量，最新作《MH3G》也是第一个在3DS平台上能超越百万销量的第三方作品。“《MH》系列”的流行与成功是有目共睹的事实，伴随着《MH》的诞生发展，作为它的某个“附带产物”也在经历着发展与变化，那就是——狩猎视频。





狩猎视频热潮

毫无疑问，“《MH》系列”是属于硬派动作游戏，有着一定的难度。不过玩家通过联机共同狩猎可以减少游戏的困难，但对国内大部分玩家来说，这并非简单的事情。没有网络条件、身边没有可以联机的朋友等等都迫使“猎人玩家”不得不一个人孤军作战。但单枪匹马实在打不过一个怪物时怎么办？有人会选择去网络论坛上发问，但文字表述有时或许并不能将情况说清楚，这时候便有一些玩家选择了录制视频，通过视频来分享狩猎心得——这就是《MH》视频的开端。如今，大家只要上土豆、优酷等这些视频网站搜索《MH》字样，就可以找到大量的狩猎视频。《MH》的设计和操作都很有特点，通过观看高手的狩猎视频，既是一种欣赏，也是玩家了解学习狩猎技巧的途径。至于视频的作者，在发表视频后也能与其他玩家交流、不断进步。在《MHP2》、《MHP2G》流行时，UCG的光盘收录过不少《MH》视频投稿，《掌机王SP》制作的《MHP2G》完全攻略本也收录了大量的狩猎视频，而其后的《狩猎志》系列丛书中，这些狩猎视频更是成为常规内容。显然，《MH》的狩猎视频不仅仅是流行于网络，也被发表在各种游戏书刊杂志之中，其流行程度可见一斑。

真正让《MH》视频火起来的当属《MHP2G》时期，当时新发售的PSP2000比起旧型的PSP1000增加了视频输出的功能，通过USB输出的插件录制方式在国内也开始普及，无论是日本还是国内的《MH》玩家，都具备了录制视频的充足条件。而《MHP2G》作为《MHP2》的资料版续作，除了当时的几只《MHF》的怪物未收录，系列全怪物再加上新增的原创与亚种，所有的怪物齐聚一堂熠熠生辉。调整后的武器、技能设定也让游戏平衡性达到了系列之最。本作可以说是自“《MH》系列”诞生以来集大成的经典一作，而国内玩家们的狩猎技术与战术也在此时日趋成熟，视频作品呈现出百家争鸣的局面。一时间，高手达人各领风骚。如今，掌机系的《MH》新作《MH3G》也发售已半年有余，尽管3DS尚未破解且无法实现内录，但这些都阻止不了猎人玩家录制视频的热情，层出不穷的狩猎视频仍在不断被制作出来。

传统和非传统

在笔者看来，如今的《MH》视频以《MHP3》为分界，可以划分为“传统视频”和“非传统视频”两个类型。当然这样划分并没有什么官方标准可言，只是笔者作为一个《MH》玩家对如今视频的看法。

“传统视频”战术套路较为明显，作者操作有板有眼，视频流畅有节奏，整体呈现出“规律性”。笔者认为《MHP2G》及其以前的视频大部分可以划分为这类。为什么这样说？猎人玩家都清楚，《MHP2G》以前，怪物的攻击力、攻击判定范围，都是非常让人无语的。想要在保证自身安全的前提下攻击某个怪物，可以说机会微乎其微，理想时机和攻击位置的把握都很有难度。比如说以前怒后迅龙尾锤是偏向左边的，所以近战玩家都得站右下角，不然尾锤下来无法躲避。在某些情况下，你也只能追那么一刀，多砍一刀就会遇到无法避免的危险。有心的玩家相信也发现了，不少“极限视频”的作者往往喜欢“无回”（无回避性能技能），一方面是因为他们需要更多的输出技能以求提升杀戮效率因而摒弃“回避性能”这个生存技能，另一方面则是因为无回以后能逼迫玩家寻找为数不多的安全策略，让打法更加“套路化”，更容易固定出规律的战术，久而久之下来，甚至会发现“不这样打不行”的情况。

“传统视频”的规律化作战模式可以说是当时游戏设定的必然产物。怪物压倒性的攻击力导致玩家必须尽力追求无伤，而它们夸张的血量则迫使玩家追求效率。此外，怪物们夸张的攻击判定范围，又极大限制了玩家的走位和招式选择。与此同时，很多怪物有着明显的可利用特征，而这些特征导致各种套路化的战法（比如长枪锁杀钢龙、太刀大剑背摔麒麟等战法）能够取得奇效。在这些因素的共同作用下，“传统视频”大行其道便是顺理成章的事情了。

一直有人觉得Capcom为了让《MH》能更加普及，在不断地降低游戏难度，但这在

本栏目文章仅代表作者个人观点。

《MHP2G》以前基本上还只是表现在人性化的设定上。比方说《MH2dos》的上位怪物，血量与防御的设定就会打击到不少猎人——玩家即便拥有顶级装备，能够发动的技能以及攻击力、防御力也都不尽如人意。所以后来的光盘修改版调低了红黑龙血量，否则单人狩猎实在是太难太难了，掌机版则进一步降低了难度，保证单人能够较容易地进行游戏。同理，系列早先作品中那些诸如装备升级需要怪物素材、按照季节收集素材、没有农场等等设定在后来的掌机版中都做了调整。游戏节奏更快、也更为贴心。

然而从《MHP3》开始直至现在《MH3G》，《MH》系列"的风格出现了显著的变化。具体来说，主要体现在攻击判定细腻化、怪物行动复杂化等方面。先说"细腻化"，对比起以前《MHP2G》，迅龙尾锤的"空气杀"不见了，有个回避性能 +1 就能直接钻轰龙胯下滚龙车而毫发无伤，而被誉为"亚空间攻击（明明看见没被打中还是会被击飞）"的水龙铁靠山在《MH3G》中也变得"眼见为实"了。部分攻击的持续时间短暂化，致使无回滚怪物吼叫、回避各种招式都变得更加简单。从前黑角龙的吼叫震撼全场，无高耳无盾的猎人只有趴下的份，现在一个飞扑即可化解吼叫。《MHP2G》轰龙的龙吼能让猎人闻风捂耳，吼叫后接龙车送猎人回营地是必杀的二连技，而在《MHP3》里被吼叫后的猎人居然还能及时恢复状态避开龙车。此外，怪物身体的蹭伤判定也多有削减，贴个身就被蹭血推倒的情况减少了。这些都说明怪物的攻击范围在缩小、伤害判定的时间在缩短。至于"复杂化"则是说，无论怪物还是猎人，动作都越来越丰富。比如怪物 AI 的显著提升致使怪物行动模式更多，而疲劳化的引入以及武器操作变化等也都为猎人的行动带来了更多的变数。

"细腻化"与"复杂化"，这两方面的改变催生了现在的"非传统视频"。

细腻的判定使猎人可以实现相对安全的走位，可选择的进攻模式也越发多样化，而更为复杂多变的的怪物动作则让玩家必须考虑更多的应对方式。这些改动让以往狩猎视频中那些显著的攻防战术套路以及规律化的行动等都不再那么容易成型并被归纳出来。整场视频下来，观众看到更多的是猎人玩家在熟悉怪物特性后的随机应变，传统视频中的明显套路明显减少了。过去被看做鸡肋的"狩猎猫"系列也被现在给力的帮手——茶茶、卡扬巴取代，使得带跟班的视频也在增多，这类视频往往保证了狩猎效率，但同时却丧失了传统视频中你来我往的紧张感和节奏感。猎人防具的防御力提升，甚至催生了斯巴达式的猛打弱点杀出效率的血拼战术视频，这在《MHP2G》前基本是不可想象的。"非传统视频"可以说是仅仅保持了传统视频对狩猎效率的追求，而对于战术规律化、无伤化的追求则开始削弱。

效率 无伤 精彩

说到这里，先不管什么传统非传统视频，我们应该如何判断一段《MH》狩猎视频是否优秀呢？每个人心目中或许有不同标准，但在笔者看来，无论是道具流、茶茶猫咪流、无道具流还是团战什么的，基本的判断标准莫过于三点，即：效率、无伤、精彩。

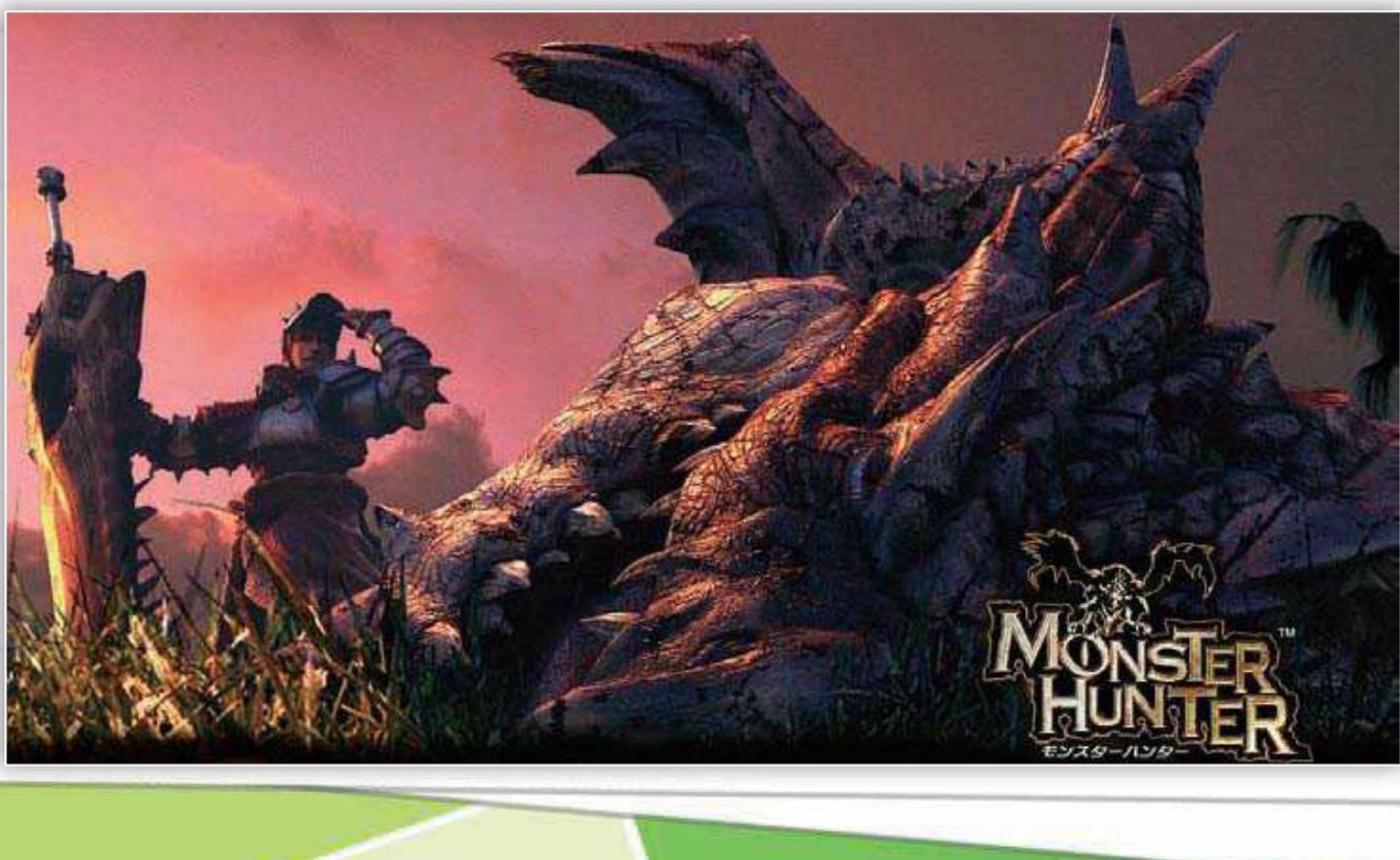
效率，当然就是指狩猎的速度，就是每位同学猎人同学喜闻乐见的"速杀"。狩猎方法得当与否，可能导致不同的玩家在狩猎时间方面产生极大差异。同一个怪物、同一个等级的武器装备，方法不同，有人 5 分钟搞定，而也有人 30 分钟打不下来。效率可以说是狩猎视频的基本，毕竟大部分玩家看狩猎视频，就是想知道如何能达到快速狩猎怪物的目的。

无伤，表面上看来，这只是玩家操作的问题，但在排除掉玩家操作失误的因素后，无伤还是一个方法问题。换句话说，一段视频所展现的狩猎方法是否属于"无伤"性质、是否安全，也是判断其质量的重要标准。举个例子，就如同以前《MHP2G》的轰龙，左手前就是安全位，轰龙龙车起手那里无攻击判定，所以近战的打法一般都围绕那里展开。

精彩，无论任何游戏的视频，相信每个作者都会希望自己创作的视频能够"好看"，如同演奏家需要观众的聆听与掌声，一段优秀的狩猎视频也应当有让观众拍案叫绝的魅力。

如果符合了上面这三点，笔者觉得就可以称之为"美学视频"。简而言之，就是让人能感觉到"美"的视频，这也正是笔者作为一个《MH》视频作者的追求。





老猎人的期待

要说传统与非传统两种视频类型，哪个更容易体现"美学"，笔者倾向于前者——规律性的战斗模式不仅给狩猎带来了流畅性和效率，也更容易减少失误。对于普通玩家观众来说，也能明确看出视频的战术意图和精髓。至于后者，如果说传统视频是精心彩排的表演，非传统视频则更像是即兴登台的演出，更多考验的是操作者本身的反应和对怪物的熟识程度，缺乏一种"体系化"的思想引导。但正如笔者上面所说的"三个标准"，只要视频能够出彩，又何必再分它属于传统还是非传统？况且美学的表现形式根本是因人而异的事情。

狩猎视频从传统到非传统的变迁，说到底也是"《MH》系列"进化的一个缩影。早先的《MH》难度较高，狩猎视频因此成为一种"很实用的攻略"。在"看似不可能"的情况下寻求为数不多的盲点以达到类似极限挑战的目的，使不少狩猎视频显得动魄惊心，而这也是《MH》视频盛行的原因。而如今已经习惯了猎人模式的玩家越来越多，加上游戏难度的降低，"打法指导视频"已经逐渐失去必要性，普通玩家不看"达人影像"照样可以玩得很好。正如前文所述，这些改变让新玩家容易上手，一定程度上扩大用户群。或许这是适应历史潮流的，但笔者个人认为，"《MH》系列"最原始的特色也因此而渐渐丧失。

遥想起当初，《MH》最吸引自己的就是游戏所展现的史前神秘世界的探索之旅。那种人与巨龙作战历尽血汗后取得的胜利感和激动，如今已早演变为一种对技术的执着和追求。随着系列的发展，那种原始自然的氛围也开始淡薄，转而呈现一种越来越科幻的风格。这样的改变或许是一个成功的游戏系列在发展过程中无可避免的问题，但老玩家们看到新作风格的改变难免会有怀念旧作、吐槽新作的情绪。或许怀念的不止是游戏本身，更有那段游戏的岁月，吐槽的对象是革新的续作，反映出的也是玩家自身的改变。

行文至此，似乎主题有点"跑偏"了，但笔者想说的是，希望各位猎人能透过本文对狩猎视频有更深的认识，同时，也真心期盼着即将于明年春季登场的《MH4》会更加优秀，能够继续给自己、给各位新老猎人们带来快乐和感动！

［文：神乡仁］

人生赢家 Vol.8

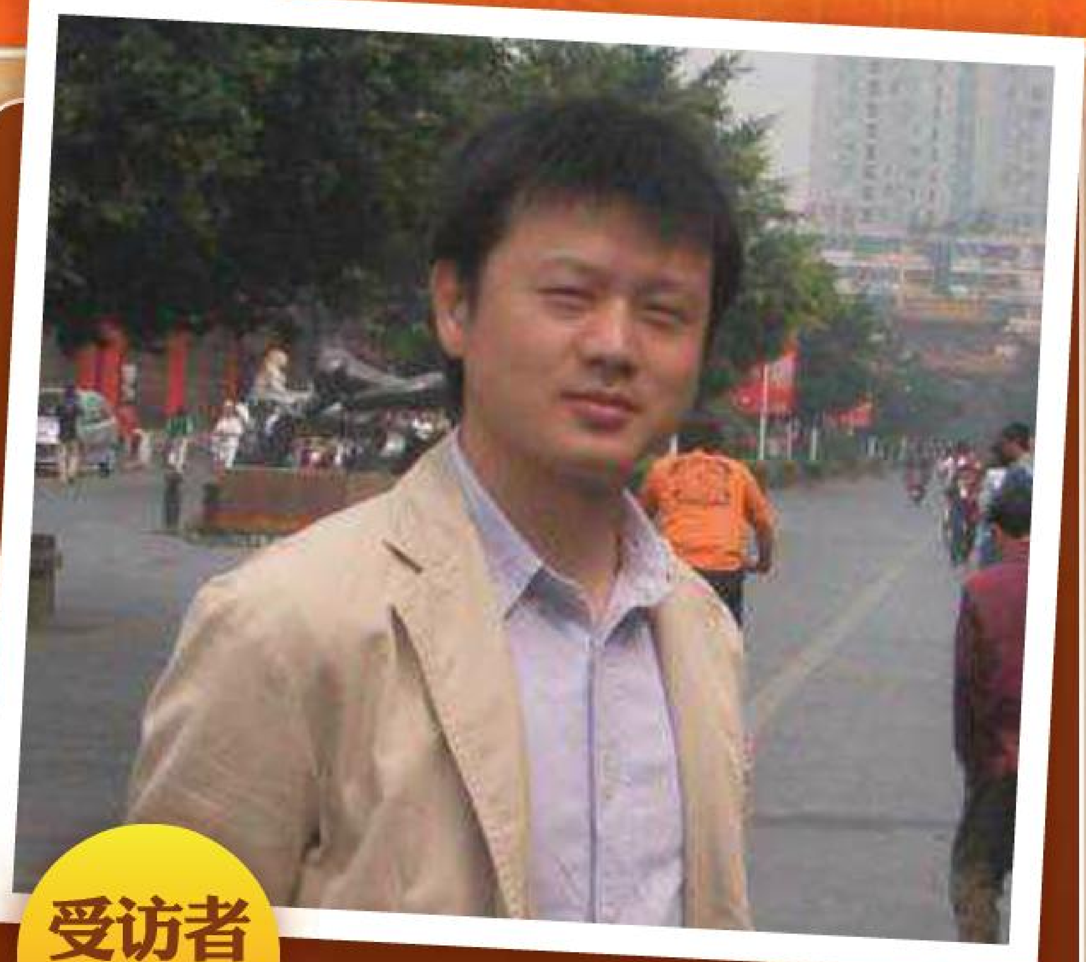
栏目主持 一刀



本期在“人生赢家”栏目与大伙儿见面的这位熊嵩老师身分比较特别，因为他和俺们这帮小编曾经属于同行。不过，既然能在本栏目亮相，普通编辑肯定还差点道行，而即将跟咱们开聊的熊总，尽管早年也是从图书编辑干起的，但他其实早已 Level up 为图书总监了。目前他领导的团队运营着目前国内实力最为雄厚的原创动漫出版机构——知音动漫。不过，这位事业有成的青年出版人，其实是我们的铁杆读者。而且，和大家一样，他也是狂热的游戏玩家，家中收藏着从 FC 时代起的诸多主机及游戏。现在，让我们一起听听熊总谈谈他与游戏不得不说的故事吧！

游戏性才是硬道理

对话知音动漫公司图书总监熊嵩



受访者自我介绍

熊嵩（新浪微博 @ 熊嵩），夕阳产业（传统出版业）的苦逼出版人一枚。自幼好读金庸，沉迷于江湖传奇，读多了“打打杀杀”的闲书，故自号“横刀”，于网络文学发硎之时，在网络江湖中博得些许薄名，后因机缘巧合，计算机专业毕业的二货，误堕入出版行业。

办过一些杂志，出版过一些图书，貌似一事无成，但余心甚慰者，惟从茫茫网络中发掘出过几名同好，并捧红成为畅销作家。如“动漫时代的少女武侠宗师”沧月（代表作《七夜雪》、《镜》系列等），“中国本土奇幻扛旗人”树下野狐（代表作《搜神记》、《仙楚》），以及“后金庸时代的武侠宗师”凤歌（代表作《昆仑》、《沧海》等）。

是的，我一直在搞一些“闲书”，被老师们所深恶痛绝。但我知道，我推出的作家、出版的作品，都是有着文化传承意义的，虽然都属于“娱乐小说”的范畴，但和金庸作品一样，代表着一个时代的娱乐文化方向，必然能够流传后世百年！

本土动漫 我执牛耳

下文中“嵩”指代受访者熊嵩，“刀”指代一刀。

刀：正所谓“ACG 不分家”，咱们 UCG 的很多读者同时也是动漫爱好者，而贵集团旗下的《知音漫客》堪称国内原创动漫的旗舰刊物，想必《知音漫客》和 UCG 的读者群应该有一定的重合度吧？

嵩：不好意思，其实按照定位，《知音漫客》和 UCG 的读者重合度可能较少。因为《知音漫客》影响的是“90 后”的读者，更准确地说，是“95~00”阶段的青少年。这一代读者中很多其实已经是只知有“漫客”，而不知“日漫”了；而家用机的玩家，大多数还都是从红白机年代走过来的“75、80 后”，也就是看日本漫画长大的一代。

刀：倒也是，中小学生群体的确不是家用机玩家的主力，不过这些小朋友中肯定有 UCG 将来的目标读者，贵刊吸引他们的秘诀何在？我们很想取取经，熊总不吝赐教啊（跪谢，笑）！

嵩：《知音漫客》能够成为发行量世界第三，中国第一的漫画杂志（每周 1 期，每期 150 万册，月发行量 600 万册），其核心原因其实就是我们的刊魂——年少有梦、青春有爱。把这个精神灌输到每一个作者的头脑里，并贯彻到每一部上刊作品中去，必能赢得读者的追捧。虽然我们《知音漫客》和 UCG 属于两种完全不同类型的杂志，但是“刊魂”就是杂志的指南针，而“内容”则是杂志的立身之本。无论什么刊物，其成功秘诀一言以蔽之曰：内容为王！

刀：内容为王，的确，在这个平媒与网媒打得头破血流的时代，咱们平媒跟人家比速度、比互动性肯定死定了，但高质量的内容肯定是平媒的核心竞争力。说到内容，众所周知，与成熟的“美漫”、“日漫”相比，国产动漫起步较晚，很多人对其存在一定的成见。不知道你们的团队是如何来引导读者改变对“国漫”的看法的？

嵩：其实正如我刚才所说，《知音漫客》引导的并不是咱们看“日漫”长大的这代人，而是“95~00”阶段的读者。为什么能够引导他们呢？我举个很简单的例子，经典的金庸武侠剧，如《射雕英雄传》、《天龙八部》等，我们这一代人把 TVB 版的奉为经典，但在“90 后”看来，他们更喜欢张纪中等重拍的那些版本。这无关乎演员的演技、导演的水平、剧本的改编，而在于一代人有一代人的审美观。同理，《知音漫客》从创刊时起就没有将读者定位于看“日漫”长大的人群，而是新一代的小孩子，并且以“全彩”作为特点，与“日漫”相区分，同时再靠优秀的作品去潜移默化地影响他们。

刀：嗯，看来贵刊的战略思路相当清晰啊！不过其实很多当年在漫画启蒙时期看着《龙珠》、《圣斗士》等长大的读者（包括你我在内），如今都早已成年，而且对作品质量有一定鉴别能力。他们中有很多人目前仍然喜欢看漫画，而网上有些盈利性的漫画网站已经在连载以成年人为目标读者的国产漫画了。不知道你们有没有想过做类似的实体刊物？

嵩：成人漫画市场比较难搞，如刀兄所说，看着车田正美、高桥留美子等长大的一代人，阅读口味非常之刁钻。我们《知音漫客》的作品在他们看来可能会显得幼稚。不过，我们其实也有意识地在创造这个市场，有两本杂志《漫客·绘心》和《漫客·绘意》，但这两本严格来说属于几米式的绘本风，以情绪和感觉为主，并不能完全算故事漫画。成人漫画市场很大，但如何聚集并吸引足够多的读者，我们一直在研究。依我个人看法，现在时机还不成熟。

刀：积极开拓的同时小心论证、稳扎稳打，难怪贵集团总能创造商业奇迹。话说《知音漫客》创刊 6 年来，已经打造了不少成功的国产漫画作品品牌，有没有计划过效仿欧美或日本同行，将这些漫画改编成游戏？

嵩：近年来，我们已经在有意识地去做游戏。我们知音动漫公司其实也开发过一些根据人气作品改编的网页游戏，公司也设立有游戏部，但目前仅限于针对杂志读者开发一些休闲类小游戏。从漫画到游戏肯定是个大方向，但还需要时间，目前我们还只能算起步阶段。



■熊总对潜入类游戏情有独钟，这幅照片忠实地记录了他攻略《天诛 4》时的情形。

图书总监的游戏梦

刀：说起游戏，阁下的微博头像是人见人爱的马里奥，而且最近两年似乎都没换过，没猜错的话，熊总应该是任天堂游戏的铁杆粉丝吧？

嵩：那当然，和大多数玩家一样，我也是红白机时代启蒙的，自然对于马里奥大叔有着非常深的情结。虽然任天堂之前有雅达利，但无论如何，开创并首次一统游戏帝国的还是任天堂，所以我对任天堂的感情自然是非常深的。我个人将任天堂视作游戏界的“秦始皇”，可惜的是，从 N64 时代开始，“任始皇”屡犯决策错误，令人痛心。

刀：这么说，熊总最早拥有的主机应该就是 FC 吧？那会儿最喜欢的游戏是什么？

嵩：的确是 FC，小学时候父母给买的兼容机。当然，那个年代小霸王还没有闯出名头来，现在想来，应该是广东地区的厂商用 FC 的硬件组装的杂牌机。小学时候最喜欢的游戏无疑还是《魂斗罗》，我记得很清楚的是，那是父母特地在武汉买的一盘 208 合 1 的黄卡，为了传说中的“水下八关”，打了不知多

少遍。后来才知道，“水下八关”是原装256K卡的贴图BUG，我那盘208合1卡中的《魂斗罗》是被RIP（呵呵，套用现在的游戏术语）过的ROM，就算我打上上万遍，也绝对不可能出现“水下八关”了啦……

刀：哈哈，当年那个信息闭塞的年代，造就了很多类似的传说呢。关于这些年的游戏生活，有没有什么特别难忘的经历？

嵩：废寝忘食地投入某款游戏、在街机厅被家长或老师捉到等等，相信都是很多玩家共有的经历了，我就不老生常谈了，说个相对近点的。PS2的《零红蝶》刚流行的时候，在我租的房子里，我和一个MM半夜两点（真的是半夜两点）关了屋子里所有的灯，玩这个游戏……后来，这个MM成了我的老婆……（哈哈哈）刀兄，你说，还有什么比这个更难忘的呢？

刀：打机追女两不误，熊总果然是真正的达人玩家啊！话说阁下曾经拥有过哪些主机和掌机呢？

嵩：一台主机就是一个阶段的记忆，舍不得扔，也舍不得转让。所以每一款主机，我都保存着。目前能在杂物柜中找到的主机有：MD、PS、PS2、DC、Wii。掌机有：GBA、GBA SP、NDS、PSP、N-GAGE、N-GAGE QD。还有，我目前正在使用的手机——索爱XPERIA PLAY（俗称的PS手机）。

游戏性才是硬道理

刀：哇，这款PS手机可是稀罕物件啊！说说目前最喜欢的游戏系列吧！

嵩：目前最喜欢的游戏是“《潜龙谍影》系列”，更准确地说，这个系列中，我最喜欢的那款游戏是《潜龙谍影 李蛇》，也就是NGC上重制的PS初代《MGS》。原因没有别的，其一，小岛秀夫，神一般的存在！其二，导演北村龙平，超酷的电影导演。这两个人的参与，使《MGS TTS》成为给我带来了巅峰体验的神作。

刀：哈哈，“《MGS》系列”一直都以PS系主机作为主要平台，阁下最喜欢的却是NGC上的《李蛇》，果然不愧为铁杆“任饭”！Wii U即将发售，对于这台稍微有点姗姗来迟的任氏高清主机，阁下应该很期待吧？会考虑第一时间入手吗？


对于咱们UCG的忠实读者来说，似乎将杂志和经典周边书籍堆在地上看才过瘾啊，估计熊总也是这么想的（笑）。

嵩：别提了，自从前年年底儿子出生以来，我基本就没有时间玩任何主机游戏啦，顶多玩玩掌机怀怀旧而已，目前我已经达到了“心如止水”的境界。至于Wii U，到时候体验了实机再说吧！

刀：得，难怪你刚才说主机都放到杂物柜里了呢！不过就Wii U已公布的大作阵容来看（如《新超级马里奥兄弟U》、《任天堂乐园》、《怪物猎人3G高清版》、《忍者龙剑传3刀锋边缘》、《猎天使魔女2》等等），就没有让自己特别心动的？

嵩：我永远相信“《马里奥》系列”的游戏性世界一流，所以《新超马U》自然还是让我心痒痒的，此外就是杀人不眨眼的隼龙，《忍龙3》也令我期待。

刀：作为资深玩家，阁下应该已经有了自己比较成熟的游戏观。跟大伙儿分享一下吧！比如，在你心目中，最理想的游戏类型是？

嵩：不同游戏的游戏我都会去尝试，而且我承认在绝大多数游戏上，我都不敢自称达人，惟一敢于自豪的是“《天诛》系列”——至少目前在身边的玩家中，玩《天诛》的水平，我还没碰到比我高的。特别是对PS2《天诛 红》、X360《天诛 千乱》以及Wii《天诛4》等，我都有比较深入的心得体会。可以说，我最喜欢、最认同的游戏类型就是动作潜入类的，我上面提到的“《MGS》系列”是这样，《天诛》亦是如此，而它们，应该算做是我心目中的理想游戏类型吧！


似乎没有什么能比这种照片更能诠释“人生赢家”的涵义……

刀：在如今的高清世代，欧美口味的游戏大行其道，连最新公布的《潜龙谍影 原爆点》都要在潜入中融入沙箱元素了，不知道阁下对游戏领域这种美式游戏崛起的趋势如何看？

嵩：其实我绝对算是比较偏执的玩家。大体来说，我喜欢的游戏都有以下几个要点：有文化或历史背景、有炫目的动作场面、有相对完美的剧情，以及有符合亚洲人的审美情趣。所以，无论《COD》多么红，《战神》奎爷多么威武，我依然对这些美式审美的游戏不感冒。《COD现代战争》当年可谓红到发紫，但我玩了10分钟就索然无味地扔了手柄。比起《忍龙》，“《战神》系列”又黄又暴力，可能很多玩家觉得后者玩起来更过瘾，但我宁愿把前者通关100遍，也不会去玩任何一款《战神》的2周目。

把我所有喜欢的游戏列举出来，“《MGS》系列”、“《天诛》系列”、“《恶魔城》系列”、“《马里奥》系列”、“《零》系列”……看到了吧？全是纯日式游戏！不管如今以“车枪球”为代表的美式游戏风头有多么劲，但我还是只喜欢日式的。或许这也是近几年来，我对游戏兴趣渐淡的原因吧。

刀：别灰心，展望一下未来的游戏吧！

嵩：将来的游戏，还能怎么发展呢？高清？甚至达到IMAX 3D般的体验？这些都只是游戏外在属性上的变化与提升。我并不关心硬件如何发展，我只是希望游戏厂商们回归本源——游戏性！千万不要舍本逐末。还有，日式游戏啊，你们赶紧雄起吧，不能任由欧美游戏称霸啦！你们再不雄起，我就彻底退出游戏界啦！

阅读 游戏 人生

刀：日式、美式的争端咱先放一边，话说目前主流舆论整体上对游戏依然有着较深的偏见，其中个别极端者，一提到游戏及玩家，就一定会和“玩物丧志”联系在一起。面对这样的偏见，熊总有没有什么话要说？

嵩：游戏是第九艺术，玩优秀的游戏和看出色的电影一样能获得美的感受，何来玩物丧志之说？但是……对这些年来国内流行的网络游戏，那我倒真觉得有“玩物丧志”之虞。特别是国内厂商开发的那些纯粹以盈利为目的的网游，抱歉，我实在看不出任何可取之处。你知道，作为标准的“80后”，玩着家用机长大的一代，我是不可能瞧得起国产网游的。对于那些沉迷于网游的玩家，我只想说，有机会的话建议玩玩家用机，那才是真正的游戏。

刀：哈哈，在咱们这个栏目里，网游已经不是第一次躺枪了。作为在事业上取得了一定成就的人生赢家，熊总一定还有不少话要带给咱们UCG的读者朋友吧？特别是对那些尚未毕业进入社会的学生玩家来说，来自成功人士的经验之谈，对他们一定会很有指导意义。

嵩：汗，刀兄谬赞，我哪里称得上“人生赢家”，只是苦逼出版人、编辑一枚。而且如今出版业受新媒体冲击，真是越来越苦逼啊！不过若是让我给学生玩家说一句话，很简单：读读书（好书，有营养的书）、打打机（优秀的，有内涵，有文化内涵的游戏），人生有意义！

刀：得，言简意赅，熊总威武（鼓掌）。

指间方圆

★MOBILE LAND★

说起近期的头等大事，那自然非 iPhone 5 的发卖莫属，就连笔者周围一些习惯“远古手机”的人都纷纷表示想购入本机。不过目前 iPhone 5 还有诸多 BUG，而且价格居高不下，本期的新闻方面就带来两则相关内容，建议各位不要操之过急。

iPhone 5的Wi-Fi会偷取流量？



就在 Verizon 版 iPhone 5 推出没多久，纷纷有用户投诉自己的流量比以往不正常的超出许多。经初步调查，官方发表声明这是 iPhone 5 和 Verizon 的某些软件问题导致。近日，苹果已经推出了针对 Verizon 的软件更新，而 Verizon 也表示不会向用户收取额外的流量数据费。但是这一情况似乎没有好转，就连 AT&T、Sprint 和其它通讯运营商的用户也表示遇到了相同的问题。看起来，是 iPhone 5 或 iOS 6 自身的原因导致了机子在连接网络时会占用蜂窝网络（俗称偷流量）。

接着有相关网络运营商的用户在苹果官网的留言板上“晒”出了自己遇到的问题：事主每天中大约有 3/4 时间都是使用 Wi-Fi 网络，按照常理，一个月下来是不会产生太多网络流量。但是该用户表示，就在之前某个星期里居然只消 5 天就用掉 1.8GB 的流量，这是自己使用了 4 年 iPhone 手机所未见之最！该问题到目前为止还没有得到苹果官方一个有效解决方案。

笔者在此告诫欲于近期尝鲜的朋友，虽不说水货 iPhone 5 现在价格高得离谱，单凭网络流量费用这一项就足够头大。各位还是看定了再出手吧。

李开复亲测iPhone 5

李开复是何许人也，相信不需赘言。这位 IT 业界的名人最近对于火热的 iPhone 5 做了亲身评测，还在个人微博上写出评测结果：

【iPhone 5 的八大好处】1. 更轻更薄约 20%；2.4 寸 Retina 看 16:9 电影；3. 好声音：耳机、麦克风、喇叭都进步很多；4.Facetime 可以使用 3G（至少在美国）；5）更精确的中文输入法和表情输入法；6. 中英文语音输入法；7. 和中国软件对接（例如直接从 Safari、照片和相机中发布微博）；8. 勿扰来电模式。

【iPhone 5 的七大坏处】1. 新 Lightning 接口不兼容，而且一条线就要 200 元；2. 容易掉漆，背面也容易留下磨痕；3. 软件兼容问题，有些软件有“黑条”，有些容易死机；4. 中文语音识别率不错，但是 Siri 比美国版还傻；5. 功能多了，电池耗得更快；6. 苹果地图；7. 变轻了，担心拿不稳被风吹走。

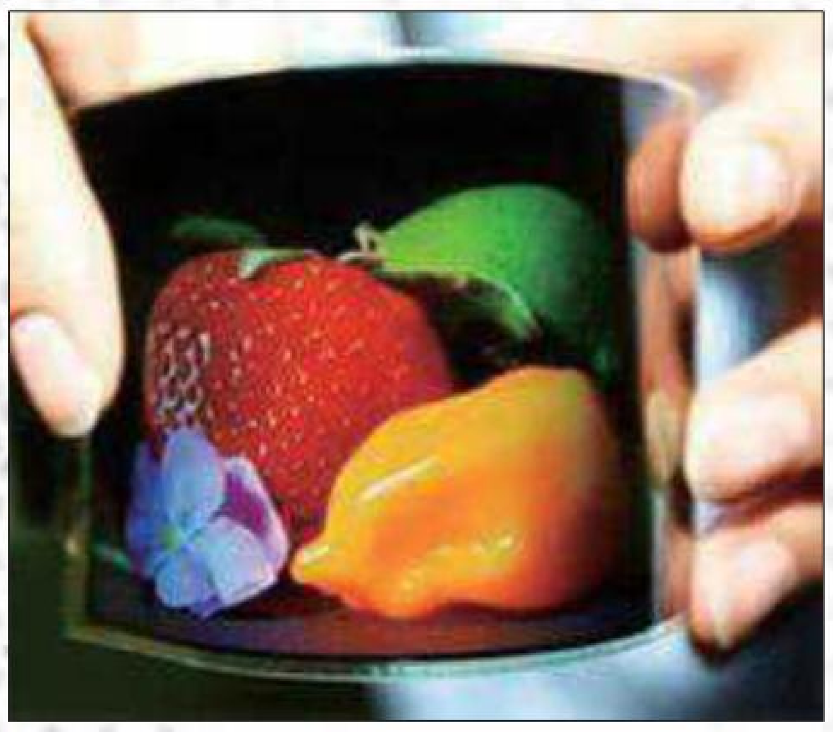
通过其文字，我们看到李大师对于 iPhone 5 的总体评价还是比较正面的，诸如 8 大好处 7 大坏处之类有一些结果是比较主观的感受，不可能代表大多数人的意见。其中李大师所提到的地图问题，相信这是以往 4/4S 用户最为诟病的地方，也是最为客观的。对于急着要尝试新水果的用户，笔者还是那一个意见：先缓缓再说。

三星 AMOLED 屏幕计划推迟

对手机新闻比较关注的读者应该记得，在一年前，三星、索尼和诺基亚三家公司之前曾公布合作开发一种可弯曲、可缠绕、近乎柔不可摧的屏幕技术，这种“火星科技”无论是当时还是目前都是叫人兴奋。但是近期有韩国的报道，称这种柔性 AMOLED 显示屏由于蓝色显示方面存在巨大问题，“以目前的方法还是没有很好的解决方案”，因此原计划“2012 年内有望搭载此技术的移动设备将推出市场”这一想法因技术问题而不得不延迟。

按照常理，人们认为屏幕都是平面且不可弯曲，三星的这款 AMOLED 屏幕却颠覆了绝大多数人既往的观念。它不但可以弯曲，而且像 OLED 一样屏幕自身能够自发光，减少能耗，从而减少了外加发光元件，令移动电子设备进一步压缩体积，厂商就能够把“纤薄”做到极致。

三星表示，目前技术人员正努力解决这一难题，并在明年上半年仍有机会看到采用高分辨率 AMOLED 柔性显示屏的智能手机。根据推测，三星的所谓这款智能手机很有可能是明年推出的三星 Galaxy S4。



Google 已赶超微软当第二

摩托罗拉移动在上月月底宣布，它们已经成功收购在成像、手势识别具有领先地位的 Viewdle 公司。在 Android 4.0 系统中使用的面部识别解锁技术，其中很大一部分专利技术就是来自于这家公司。各位应该还记得，摩托罗拉移动背后的大老板是谁。没错，就是 Google！也就是说 Google 收购了 Viewdle，只是这次母公司没有直接出面，只派了一直和 Viewdle 有合作历史的小弟摩托罗拉完成而已。

根据目前市场环境来看，Google 已经慢慢从单纯的搜索引擎公司向内容提供商转型。这一转变是巨大而且成功，堪比苹果的 iPod、iPhone 产品。另一方面，传统的 PC 业务随着受到苹果的 iPad 和 Android Pad 为首的平板电脑的冲击，市场份额已经慢慢下跌，而这些设备的崛起又能够帮助创造一个新的云计算时代，进一步侵蚀微软带领的传统 PC 阵营。

因此，按照市值计算，Google 已经成功赶超微软，成为继苹果之后的全球第二大科技公司，恰恰利用的就是云计算的兴起和传统 PC 的疲软这一有利因素。而 PC 阵营当中一些品牌，例如 ACER、HP、SONY 等也纷纷参加到平板的竞争当中，在一定程度上会令公司内容的战略有所侧重，从而把内部资源进一步分摊，削弱 PC 部分的投资。可能是已经嗅到落后的味道，微软前段时间公布了自家研发的平板 Surface，正式加入到平板这一旷日持久的商业战争中。

android

火柴人和末日大决战

Armageddon on Stick Guy

本作在操作方法和整体画面上，都大有向经典游戏《太空侵略者》致敬的味道。本作故事讲述未来人类已经没有了肉体，只剩下一副火柴人一般的身躯。刚好此时外星侵略者正要侵略地球。火柴人就要利用手中武器去保护自己的星球。游戏一开始可以选择的武器种类很有限。一路下来打倒外星人，赚取金币，升级买武器，这就是游戏的基本套路。在对敌过程中，如果被敌人侵入到我方的底线到一定数目，游戏就会 Over 掉。所以一定要在此之前把敌方消灭！本作给笔者的印象除了《俄罗斯方块》x《太空侵略者》之外，其动感的配乐也是一大亮点，还有画面最下面那扎眼的广告……





android

指尖足球

Soccer Kicks

说足球是全世界第一运动相信不会有人提出异议吧。手机上关于足球类型的游戏不少，本作就是其中一款具有特色的作品。顾名思义，《指尖足球》没有繁复的按键，不用麻烦的操作，只需要你的手指就可以。游戏只有一个简单而又最重要的动作——射门。游戏主要模式有街机模式和时间模式。其中街机模式就是在规定的射门次数内拿取高分，而时间模式就是通过射门中不同得分区域赚取时间，然后不断地挑战下去。游戏还支持上传成绩到线上，与其他玩家在成绩上一较高下。本作虽然看上去操作简单，但是也有一些诀窍。门将并不是门柱站着不动，玩家在“射门”前可以用手指划上一道曲线，就可以 GOAL 了！相比直接射门，成功率会大幅上升 70% 喔。各位金靴奖的未来得主，加油吧！





iOS

打酱油

益智 ｜ 语言：中文、英语 ｜ 大小：5.9MB
开发商：Zeyu Luo ｜ 发售日期：2012 年 08 月 18 日
支持设备：与 iPhone、iPod touch、iPad 兼容。需要 iOS 4.1 或更高版本

相信大多数朋友都明白“打酱油”是什么意思，亦都不乏经验（笑）。这款同名游戏果然就是以“打酱油”的本意进行。画面简单直观，整体速度有点快。如果不看操作说明而直接开“打”的话相信会不知所措。笔者一开始过分自信，用以往游戏的操作套路玩这款游戏，谁知看盘连输三阵，最后还是老老实实看说明吧。游戏设定除了打酱油瓶之外，还需要玩家避开碍事的伙计，不然就会直接 Game Over 了。系统还会按照玩家打掉酱油瓶的个数，突然安排一个大掌柜出来，届时玩家就要不断的晃动机子才能够击退这个随机 boos。虽然本作并不是什么主打画面的大制作，但是可以在候车、等人这些碎片时间里面玩上几局练练手，也可以发泄一下郁闷的心情喔。







iOS

号角

Horn

动作 ｜ 语言：英文 ｜ 大小：871MB
开发商：Zynga ｜ 发售日期：2012 年 08 月 16 日
支持设备：与 iPhone、iPod touch、iPad 兼容。需要 iOS 4.1 或更高版本

本作乍看一下，除了像《无尽之剑》那样的触屏手势互动式战斗和爽快华丽的打击特效，也融入了像“《塞尔达》系列”的动作解谜元素。另外游戏整体的画面风格、巨怪和头戴鹿角皮帽的 Horn 都很容易让人联想到著名的《ICO》和《旺达与巨像》，毕竟它们的世界观风格太相似了。本作是由大名鼎鼎的虚幻引擎制作而成，因此在画面和 3D 建模上有一定保证，只是游戏画面给人的整天感觉就是偏暗偏灰，不排除是笔者的机器问题。游戏在操作上采用手势操作，通过手势就可以进行战斗以及与环境进行互动。这就完全摒弃了传统意义上的虚拟摇杆按键。对于家用机玩家来说，这是需要一个适应过程的。当主角 Horn 需要移动到某个地方，只需要用手指点一点屏幕就可以，另外如果主角要进行攀爬、跳跃、挥剑、使用必杀等动作时，只需按照屏幕的方向提示即可，非常直观。最后有一个缺点不得不说的是，游戏读取数据的时间会比较明显，可能是画面精细，数据庞大的缘故吧。









游戏文化 指间方圆

多边共享



我的魔兽世界

多边趣闻

纱迦 提供

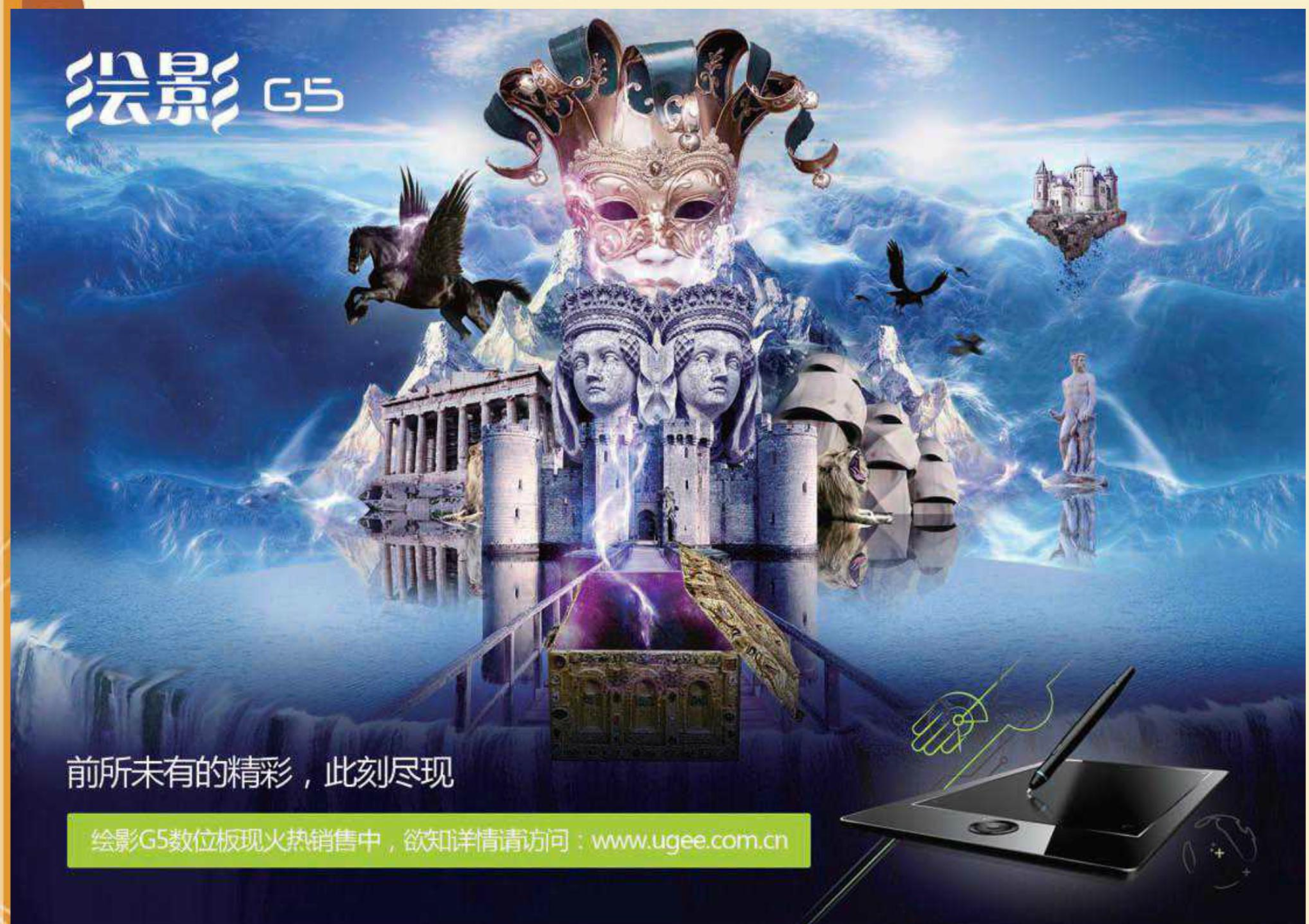
相信在经过一系列对《我的世界》(Minecraft)的介绍之后，大家都对这个游戏有了一定的认识。不过对于国外粉丝的死忠程度，恐怕还是远远超出了大家的想象。最近有位名叫拉美西斯(Ramesses)的玩家花了8个月的时间，在《我的世界》中重现了《魔兽世界》艾泽拉斯的风采。





目前这个MOD已经可以在互联网上免费下载，其大小为24GB，压缩后约2.14GB。里面收录了约275平方千米的广阔世界，整个世界由超过680亿个方块组成。当然如此浩大的工程量不可能是手工完成的，据作者表示他采用了自己编写的程序来搭建世界的主要部分，不过尽管如此依然有超过1万个的方块得靠他自己手工搭建。

目前公布的最新MOD中包含了《魔兽世界》东部王国、卡利姆多、诺森德这三块大陆的全部内容，不仅是地表的一切特征，就连所有的洞穴和地下城也应有尽有，比例也完全忠实于原作。如果你是一名山口山的忠实拥趸，一定会沉醉其中、流连忘返。有兴趣的玩家可以自己去互联网上搜索，如今该资源已经可以用烂遍大街来形容了。当然在你享用现成MOD的时候，请记得感谢一下原作者。而国内也有不少玩家正在《我的世界》中奋斗，他们正在努力创建诸如《生化危机》初代洋馆之类的世界，加油！



“《东方》系列”最新格斗游戏《东方心绮楼》公布！

多边趣闻

宇宙人 提供

说起同人游戏相信国内不少ACG爱好者对“《东方》系列”都不会陌生，这个以弹幕射击为主的系列偶尔也会推出几部格斗游戏，比如《东方非想天则》就是其中之一。虽说只是同人作品，但是凭借完善的系统和较为严谨的平衡性，加上系列的高人气，使得《非想天则》的人气甚至超过了许多主流格斗游戏。只可惜自从1.10版更新之后，至今已经接近两年没有再发布更新补丁了。就在无数人翘首期盼之际，开发小组黄昏边境终于公布了新作——《东方心绮楼》。

目前作品只公布了几张灵梦和魔理沙这两位主角对战的画面，登场角色以及系统重要情报尚不明确。不过从图中依然可以窥视到系统的一些变化，比如战斗画面底下，原本放置符卡的地方已经不见了，取而代之的是一条红蓝相间的能量槽，不知道符卡这次会以什么形式展现。而随着绯想天两部作品的结束，灵梦将要解决的不再是天气异变，因此天气变化也肯定会被新的系统所取代吧。

另外，从官网的介绍提到了“刚兴建了寺庙的僧侣”和“追求不老不死的道士”也要参战，熟悉系列的朋友肯定能一眼就察觉出其分别指代的是《星莲船》中的圣白莲和《神灵庙》的丰聪耳神子，看来本作将会有不少新作品的角色登场。如果按照惯例，游戏最快可能会在今年底的CM展或者明年春的例大祭上发售，相信很快就能与大家见面了。









《极品飞车 新·最高通缉》预订送豪车——的下载码！

铃 提供

多边宝箱

为了吸引玩家预订游戏，不少商家都会推出预订赠特典的活动，那么《极品飞车》提前预订是否有什么好礼赠送呢？答案是肯定的。

配上《最高通缉》这个副标题，这三辆特典包的宣传海报做得有点通缉令的感觉，每种都对应了一个响亮的名字，它们分别是攻击包(Strike Pack)、力量包(Power Pack)、速度包(Speed Packs)，其中攻击包赠送的车辆是奔驰SL65 AMG黑色系列，力量包是福特F-150 SVT猛禽，速度包是Caterham Superlight R500。目前，这个特典目前只针对本作的PC版和PC下载版，而且需要在GAMESTOP和沃尔玛这两个特约的零售商处预订，主机版的预购特典内容尚无消息。







除了预购特典外，本作的限定版预订附加内容也已公布，内容包括了玛莎拉蒂的GranTurismo MC和保时捷911 Carrera S两辆车，四小时的双倍经验时间，和一些支持自定义的组件和改装设备。感兴趣的车迷们得赶紧了。

人肉贩卖市场

多边趣闻

洛克 提供



为了给《生化危机6》做宣传，Capcom赞助西点师傅Miss Cakehead在英国伦敦的知名肉类市场“Smithfields”开展了一场重口味的活动——开设世界首家“人体屠宰场”。简单来说就是在市场卖人肉。当然，这里贩卖的“人肉”并非真的是人肉，而是由牲畜肉打造而成，在这里你可以看到有各种各样的人体器官出售，包括头颅、身体和四肢等，其仿真度极高，相信诸位读者看了也会倒胃口吧。(谜之声：真的会有人去买这样的肉吗！)









值得一提的是，此次活动的宣传海报是用人血印制的。你没看错，的确是人血！这些人血来自人肉市场的创作团队。什么，你问这么多的海报到底要多少人的血才够？我会告诉你其实这里面参杂了猪血么！

比较可惜的是该屠宰场的营业时间只有9月28日和29日两天，当各位拿到本书时无缘去围观了。据外媒报道，这次活动所得将会捐给英国的截肢者协会。不过Capcom啊，把公益活动搞得这么重口味真的没问题么？

虚拟歌姬再放华彩！初音未来香港演唱会



今年的国庆长假并没有太多精彩的ACG活动，但有一场演出对于很多人来说无疑是非常值得一去的，那就是10月2日在香港举行的“初音未来香港首次演唱会”。





这场FANS期待已久的演唱会在香港九龙会展中心举行，活动也全程得到了SCE的支持与协力，会展中心的一楼设置了PSV版《初音未来 女歌手计划f》的试玩区，现场不仅有美女初音Coser助阵，试玩的玩家还能获得精美的初音文件夹赠品。当然，周边商品的物贩区同样是演出前不可错过的去处，一些热门的限定商品诸如演唱会的主题T恤在到场观众的争相抢购之下很快就宣告售罄。

为了让更多的观众能够一睹初音的风姿，初音未来香港演唱会分为午间场与晚间场，总计招待观众约五千余名。全息的3D投影以及首次启用的专属乐队让全场FANS为之沉醉，长达一个半小时的演出中，初音未来和巡音、镜音双子一起共带来二十多首新老曲目，在演出过程中初音甚至还首次使用标准的普通话自我介绍并和台下观众打招呼，尽显人气歌姬的亲和力。演唱的最后，全场观众和初音一起大合唱经典曲目《メルト》，给这次香港演唱会划上完美的句号。

初音未来，让我们下次再相会！

《末世》+《末日爱国者》=一场生存主义的自习课

稀饭 提供



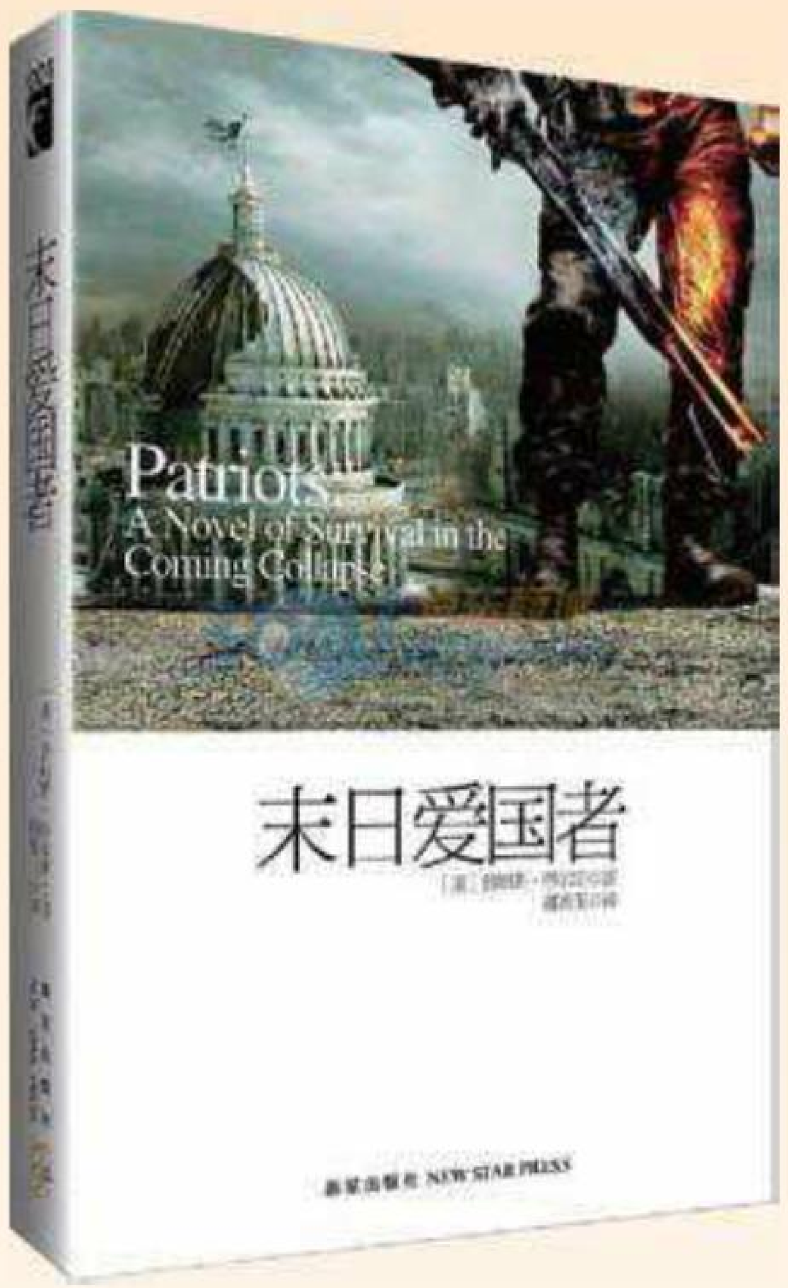
当NBC台热播的末日题材美剧《末世》(Revolution)剧情正在逐渐铺开时，同样是描写末日题材的小说《末日爱国者》也在今年7月上市，能够同时享受两者带来的乐趣同时学习到一些在末日中生存的智慧实在是件幸福的事情。

在《末世》当中，因为不明的原因，整个地球上失去了动力，这里指的不单单是电源供应，而是任何与电有关的物品都失去了作用，无法启动。在这种情况下，社会体系一瞬间便陷入了混乱，继而毁灭，只有那些幸运逃出了城市，在乡间建立据点求生的人才能过上相对安全的生活，本剧的女主角夏洛特·“查理”·马西森(Charlotte "Charlie" Matheson)便是其中一个。被家人和朋友用男性名字查理称呼的夏洛特幼年时被父母带离因为停电而成为人间地狱的芝加哥，在乡间生活了十五年。在此期间，一支名为“门罗共和国自卫队”(Monroe Republic Militia)的军队开始扩张他们的地盘，试图在缺乏电力的世界中重新建立秩序，他们当中的一支队伍来到了夏洛特生活的村庄，想要带走她的父亲本·马西森。结果在混乱中夏洛特的父亲被自卫队的士兵杀死，而弟弟丹尼则被掳走，为了救回家人，夏洛特和自己的继母玛姬，还有技术宅亚伦·皮特曼开始了拯救自己弟弟的旅程，而要做到这一点，他们首先需要父亲本的弟弟，也就是夏洛特的叔叔迈尔斯(Miles)的帮助。于是一行三人，向着停电十五年后的芝加哥走去，而他们即将看到的，是一个文明已经不复存在的蛮荒世界。



相比起《末世》那科幻的社会崩坏原因，在《末日爱国者》中，社会陷入混乱的原因要更为贴近现实，那就是经济危机，一场史上最大规模的金融危机摧毁了整个美国的经济体系，而根植于此的整个社会也随之而渐渐崩溃，先是人们无法按时拿到工资，然后是通货膨胀，接着是暴动，最后，当发电厂、物资运输业和执法机构都纷纷停止运作时，整个社会才终于宣告分崩离析。和《末世》不同的是，这本小说中的主角托德·格雷是一位生存主义者，也就是那些随时准备着在社会体系崩溃时自救并设法生存下去的特定人群中的一员。大多数时候，生存主义者都被认为是过分杞人忧天，出于对社会的不信任才会选择这种生活方式。但起码在小说中，托德显然是对的，当整个美国陷入混乱时，他却和自己朋友组成的求生小队迅速在自己的农庄中安家落户，挺过了在末日中的种种危机，最后甚至还投身到了对抗新军阀政府统治的战斗当中。

这两者中，《末世》是电视剧，所以在情节上更着重于讲故事，而不是描述生存技巧，而《末日爱国者》正好相反，可以被视为是一本有剧情的末日生存手册。但两者都有一些有趣的共同点，例如主要角色都是通过躲避到郊区来保证自己的安全并生存下去，因为军工业消亡，子弹变得越来越重要，各种冷兵器也成了主要防身手段，还有军阀与有组织的军队的出现，并且无一例外地都倾向用独裁的方式来重新统治整个世界。



对于国内来说，末世似乎是个非常遥远的事情，我们生活在和平的环境中，安全而舒适，但无论是历史上还是最近的某些事件都能让我们看到，所谓的社会崩坏并非只是幻想，而是有其现实根据的，从这个角度看，生存主义者的态度，或许也并非是杞人忧天，而是高瞻远瞩。



猎人训练营

各位猎人们大家好~又到了每一期的龙人族工坊，不知道上一期的长枪套装备位做的如何了？距离《MH4》的发售时间还有差不多大半年，在这段时间里，玩家们还是要多多努力去刷些《MH3G》中的怪物才行呀！那么，本期为各位猎人们带来了双刀和大剑两种武器的装备，两套装备即有在水中专门对抗皇海龙的装备，也有威力十足的拔刀强输出装。那么，让我们一起来看看这两套装备的威力如何吧！

★大剑双刀配装推荐

龙人族工坊

觉醒拔刀大剑配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
刚断剑タルタロス	【刚断剑】	–	2 洞
ディアブロXヘルム	【角龙X头】	纳刀+2、耐震+1、匠+2、拔刀会心+3、研磨师–2	2 洞
ラギアXメイル	【海龙X身】	蓄力缩短+2、痛击+2、匠+2、属性解放+1、特殊攻击–2	1 洞
ラギアXアーム	【海龙X手】	蓄力缩短+3、痛击+3、匠+1、属性解放+3、特殊攻击–2	1 洞
バンギスコイル	【恐暴龙腰】	胴系统倍加	–
アーティアXグリーヴ	【神秘脚】	防御强化+3、匠+3、属性解放+5	1 洞
王の护石	【王之护石】	蓄力缩短+3	2 洞

装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	痛击珠【1】	痛击+1、体力–1
头	拔刀珠【2】	拔刀会心+3、达人–1
身	拔刀珠【1】	拔刀会心+1、达人–1
手	拔刀珠【1】	拔刀会心+1、达人–1
腰	–	–
脚	拔刀珠【1】	拔刀会心+1、达人–1
护石	痛击珠【1】X2	痛击+2、体力–2

装备数值

攻击：1344 龙属性攻击：320 防御：577

耐性：火【–8】水【–1】冰【–5】雷【1】龙【–2】

发动技能：觉醒、拔刀术【技】、斩味+1、弱点特效、集中

装备详解

大剑在历代怪物猎人的作品之中都是人气十足的武器！极高的攻击，霸气的三段蓄力斩，这些都是大剑众所引以为豪的技能。而在《MHP2G》中增加的拔刀术就如同为大剑这把武器专门定制的一样，100%的拔刀会心一击更是让大剑锦上添花，所以几乎所有的大剑套装都会配有这一技能。现在给各位猎人展示的就是一套在战斗中专门以一击脱离战术为核心的配装。弱点特效这个技能会让高级猎人围绕着怪物的弱点进行高伤害输出，而集中则可以削减大剑的蓄力时间，使战斗的节奏变得更容易掌控。斩味+1则使大剑的斩味变为最锋利的紫斩，使输出得到进一步的保障，至于觉醒则可以发挥出刚断剑和恐暴龙大剑的隐藏龙属性。同时这套装备只需要武器上面的一个孔，所以除开刚断剑以外，玩家还可以根据不同的怪物更换不同的大剑，使战斗更加得心应手。但是说到缺点的话，那就是没有高级耳栓这个技能，遇到总是吼叫的怪物多多少少会有些麻烦。

优点：中规中矩的一击脱离打法大剑套。

缺点：没有高级耳栓，遇到一些爱吼叫的怪物会麻烦一些。

龙属性双刀配装

装备名称			
装备名（日文）	装备名（中文）	装备数值	装备孔数
封龙剑【真绝一门】	【封龙剑[真绝一门]】	–	3 洞
ガノスzヘルム	【翠水龙Z头】	水之心+3、耐力+3、痛击+1、体术–2	2 洞
ガノスzメイル	【翠水龙Z身】	水之心+2、耐力+3、痛击+2、体术–2	1 洞
ガノスzアーム	【翠水龙Z手】	水之心+2、耐力+1、痛击+3、体术–2	3 洞
セレネzコイル	【皇海龙腰】	听觉保护+2、水属性攻击+2、匠+1、斩味–3	3 洞
ガノスzグリーヴ	【翠水龙Z脚】	水之心+3、耐力+3、痛击+4、体术–2	1 洞
城塞の护石	【城塞之护石】	龙属性攻击+7、气绝+1	–

装饰品		
装备	装饰珠	装饰数值
武器	防音珠【3】	听觉保护+4、加护–2
头	破龙珠【2】	龙属性攻击+3、特殊攻击–1
身	防音珠【1】	听觉保护+1、加护–1
手	防音珠【3】	听觉保护+4、加护–2
腰	防音珠【3】	听觉保护+4、加护–2
脚	–	–

装备数值

攻击：182 龙属性攻击：520 防御：579

耐性：火【–20】水【20】冰【9】雷【–26】龙【1】

发动技能：高级耳栓、水神的加护、龙属性攻击强化+1、飞人、弱点特效

装备详解

作为双刀中最强的龙属性双刀，真绝一门是历代作品中都会出现的武器，无论从名字还是外观上来看，这把武器都早已给玩家们留下了深深的印象。数值520的龙属性加上长长的白斩可以让猎人们轻松面对弱龙属高的怪物，由于弱龙的怪物很多都是巨型的古龙种，所以高级耳栓这个技能也是必不可少的。双刀配合飞人这个技能可以让猎人们在鬼人化的时候增加打击时间，而弱点特效对于皇海龙和峰山龙这样弱点十分明显的怪物更是可以在瞬间形成高伤害，至于水神的加护这个技能则可以保证猎人们在对抗皇海龙的时候不用担心氧气的不足和在水中行动不便，使得猎人们对水战不用那么头疼。要说这套装备的弱势，那就是装备对于火和雷的耐性不足了，不过这一点依旧可以依靠猫饭中的“火/雷属性得意”来补偿。如果猎人们觉得龙属性攻击强化+1这个技能有些弱势的话，也可以将护石换成“研磨师+6”的护石，同时将安装在头部的“破龙珠【2】”更换为“研磨珠”，这样就会有拥有砥石使用高速化这个技能了，所以说本套装备从总体上来看还是很不错的。

优点：对抗皇海龙和峰山龙十分轻松，水战有优势。

缺点：属性耐性弱火和电，打击面单一。









读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★不知大家十一长假过得如何呢？经验丰富的小编们早已预料到各大景点人挤人的情景，于是不约而同地选择了最佳方式——没错，就是宅在家里。不过有几位小编是宅在自己老家，毕竟大部分小编都是长期出门在外，一年回家探亲的机会也没几次，遇到这样的机会也是相当难得的。为了给大家回家创造条件，编辑部放假的时间有意和普通人错过，也算是给运输部门做成了贡献。(笑)

★《生化危机6》不愧是年末众编最期待游戏，整个编辑部除了星夜和胜负师之外，全员入手！印象中这一记录在编辑部历史上是史无前例的！虽然游戏素质没有想像中那么出类拔萃，但是大家一起玩的话依然是乐趣十足，每天上班时交流昨晚的各种坑爹死法也是其乐无穷。10月底算是一个短暂的游戏低潮期，正好留给各编填满之前的各种坑，从10月30日开始就有一大批谋杀时间的大作降临了！

★一年一度的游戏大赏工作即将启动，同样是有各种大奖好礼等大家来拿。这次的奖品与时俱进，新版PS3、3DS LL都必不可少，至于有没有更好的东西，大家可以期待一下。总之要想第一时间玩上最新主机，参加大赏是最佳选择。而且从往年的情况来看，中大赏的几率可比什么双色球、体育彩票高太多了，高几千几万倍是有滴！请关注近期杂志，你懂的。

Email 徐龙：对于《生化危机6》我的感想是：威叔的儿子都出来打怪了！里昂和艾达你们还搞毛的暧昧啊！从1998年开始替你俩着急急到2012年！老卡太不厚道了！

我必须很遗憾地预言，虽然拿着高薪而且认识一堆美女，但里昂这辈子应该就只能钻石王老五当到死了。

这不科学，女间谍有什么好？当时他一狠心推了碍事梨现在都能当白宫高层了！

除了你这种恶少，一般就算是政府特工，推了未成年少女也是要进牢房的，何况那还是总统女儿……

其实近水楼台把海伦娜泡了多好多方便。

他那么迷艾达，明显喜欢东方人体型，大体格的欧美妹子估计看不上。

你们都不懂，得不到的东西才是最珍贵的！

我只听到铃姑娘说的话，你们在说的是房子、车子还是钻石戒指？

是妹子，不过我突然发现其实都差不多……

Email 御姐武神Z神乐：《生化危机 诅咒》里的暴君变身后好帅啊～但也好假，有谁见过变身前是个光头然后变身后会有头发啊！

通常来说变身的原理都是在极短时间内令细胞快速增殖，从而达到改变外观的目的。在细胞迅速分裂时产生一些无关紧要的异变也是有可能的，比如头发。

八老师您在一本正经地分析什么啊 orz。

你们不懂，八老师大学读的是微生物学，这显然是职业病又发作了……

学生物学的女人真可怕。

Email TURBO 魂：我入手了港版的《生化危机 6》初回版，有送三张 DLC 对战地图。但是我常用的是美服，所以我想请问一下，我用港服下载了这些 DLC，然后在转到美服去玩游戏，这些 DLC 能用么？

我看完来信发现个问题，这位读者大人用的是 PS3 版还是 X360 版啊……两个平台上的情况会不会不一样？

无论是哪个机种的版本都是没问题的，前提是要在同一台机器上使用，按照这位读者的来信描述，应该不会有问题。

原来如此。

Email 澄空酱 My_dear：咳咳，本人先厚脸皮一下，自认为是《MH》脑残粉，家里的一台 PSP1000 见证了从怪猎 2 到 2G，再到 3 的变迁，表示家中小 P 的历史很长有木有。最近新入手的 3DS，打怪物总感觉越用越不顺手，各种低级失误各种被虐，最后不爽了，果断换小 P，一个个 BOSS 被我各种虐回去，打完不禁感叹："还是 1000 的厚实和沉稳更适合我啊！"不知编辑部小编们有没有换机子特不顺手这种情况？

从 PS2 的右摇杆攻击，到 PSP 的"C"字手，再到 Wii 的双节棍，然后现在是 3DS，算算"《MH》系列"都出现过很多种操作方式了，每次换了键位后都得花时间重新适应一次，其实个人最喜欢的操作方式还是 PS2 那种，但至今还没有完全适应不来的键位，所以关键还是肯不肯接受啊。

编辑微生活

一场欢喜一场空

在工作日，小编们的一日三餐基本都在编辑部附近解决，其中早餐和午餐受到时间限制，一般都只能光顾办公室外不远处的餐厅，但时间较为充裕的晚餐则可以选择较远的地点来换换口味，有时候还会碰到意外的惊喜。例如在最近，众人发现一家新开的日式料理打出了每日都有半价优惠的活动广告，便决定一探究竟，最后发现这家店的定价颇高，一个寿司定食套餐要价 48 元，算是颇贵，但半价后却值得一吃。没想到众人点餐交钱后，却发现找回的钱里竟然多出了 5 块钱。众人计算了一番，还是没搞明白怎么多出了 5 块钱，而且当时在场的只有纱迦、稀饭、洛克和美编心の永恒四人，鉴于分赃没法分均匀，便用猜拳来决定谁拿走这 5 块钱。一番恶战后，稀饭成了最后赢家，没想到开心了没两分钟，真相揭晓——

服务员，我点的是套餐啊，配餐的小菜怎么没上？

你赢了 5 块钱，把运气用光了！

不对吧，让我看看点餐的单子……上面没有写套餐，写的是单点。

但我点的是套餐啊……

这……莫非那 5 块钱是……

恐怕是服务员下错单了，恭喜你稀饭，你千辛万苦地把原本就应该属于你的 5 块钱给赢回去了。

坑爹啊！

足不出户游遍香港

众所周知，在《生化危机 6》中出现的中国城市兰祥正是以香港为原型设计的，从城市建筑的风格到大街小巷的广告招牌都忠实还原了香港的特色，小编们在游戏的时候往往会因为专注于街边搞笑的广告牌而不小心就被飞来的啤酒瓶砸个正着。



这个人辉墨鱼蛋粉看着好好吃，而且一碗只要 13 港币，真划算啊，绝对战翻周围的快餐店！

看看这个"点石成金饰品"的招牌就知道绝对是卖假货的。

何出此言？

你想啊，要是卖真货的，招牌肯定是"周 X 福"之类的了，"点石成金"原本就是说做法把石头变成黄金，现实中又没什么魔法，除非是镀金了……

那么这个"屈仁寺"是在恶搞"屈臣氏"吗？

你这么解读也可以，或者可以理解成屈仁发音和屈人一样，粤语里面表示的是冤枉别人。

顿觉背后一阵寒风吹过，各种寒啊！

Capcom，专注细节 100 年。

重点错了吧亲?!

Email W：《生化危机 6》截图一张，广东人一看就懂，笑尿了。



广东人赶紧来解释一下！看不懂啊！

"坤仁"这两个词发音和"昆人"一模一样，而昆人在粤语中有骗人的意思，于是这地产标题一读就有种莫名的喜感。

联系到目前我们国家的房价，老卡的恶搞彩蛋还是很有点讽刺现实意义的。

还是"大富翁"比较有爱！

你重点明显歪了……

Email 筷子：在得知《猎天使魔女》的续作将出在 WiiU 平台上后，顿时有种"累了，不会再爱了"的感觉。倒不是说嫌弃 WiiU 如何如何，只是单纯地觉得 Wii U 的那个手柄打起动作游戏来绝对不会舒服的，特别是像《猎天使魔女》这种强调手感的。看来只能希望不是 WiiU 独占或是限时独占了，唉，好苦逼的感觉。

其实 Wii U 也有传统手柄的，所以应该不会限制玩家一定要拿着这么大的平板控制器来玩的。不过假如特意设计了一定要用平板控制器的地方那就没办法了。其实如果真心喜欢一部作品的话，出在什么平台上又有什么关系呢。

有关系，出在 WiiU 上就不会有奖杯或是成就了……

这是Capcom留给里昂和海伦娜的幽会时间吗？艾达会伤心的

Email 风来之西林：作为一个《生化危机》Fan，在这次《生化6》发售以后，虽然本人没有在第一时间内就亲身体验的资源，但也还是通过各种方式领略它的风采，比如说视频网站上的攻略视频。通过观看视频，我发现了一个很有意思的地方，在这里想和UCG的各位分析、分享一下。

本作设计了四段相对独立而又互相联系的剧情，在构思上可谓独具匠心，但是当剧情交叉的时候，往往就容易出现时间上的偏差。在里昂篇的第四章节，有两段非常精彩的CG，分别是里昂和克里斯决斗那段和西蒙斯在电车上变异那段。而在克里斯篇与里昂篇对应的也有两段CG，即决斗那段和艾达（卡拉）与西蒙斯的通话那段。因为是CG，承载着整个故事的剧情发展，我们姑且按照CG设定两个时间点，即以决斗视频为起点，以西蒙斯与艾达（卡拉）通话并变异为终点。在攻略视频里，里昂篇中两个剧情点之间主要是CG剧情，加上留给玩家的跑路时间，总共不超过10分钟；而在克里斯篇中，两剧情点之间首先是一段10分钟左右的汽车追逐战，登上航母后舱内的枪战有半个小时之久。也就是说，从网上的攻略视频来看，克里斯篇和里昂篇，在这两个我们设定的时间节点上有至少半个小时的偏差。

如果我们把克里斯篇的汽车追逐战也算做强制剧情而不能压缩的话，那么用它来抵消里昂篇所消耗的时间，也算还说得过去。但是之后克里斯篇在航母上的枪战的那半个



小时，我想，里昂和海伦娜也只能在电车上多聊会天才能弥补回来了。

还有一种可能，就是做视频的玩家手法太烂了，把本来1分钟就完的枪战打了半个小时，嘿嘿……

我其实觉得克里斯那边还快一点，西蒙那一个废话多，我都快睡着了。

而且他还怎么打都打不死，阴魂不散。

你们忘了还有难度和技能等级的影响，现在我有无限子弹+最高级防御，调个最低难度，克里斯那边还不是一路横扫千军，这时间计算明显作不得数啊。

以我多年经验看来，这种有游戏性内容在内的情况，其实讨论是没有意义的，因为最终解释权肯定还是握在老卡手中，我们还是别去计较太多专心享受游戏过程吧。

Email 小A：《潜龙谍影 原爆点》海报超帅啊，比《生化6》都帅！还能更看清每一个细节，霸气！蛇叔不但有点像《逆战》里的万飞，还有点像蝙蝠侠的感觉。

说起《生化6》，这次全员老化后一个能看的都没有啊！

人家的克里斯变大叔了啦！

明显楼歪了……他和万飞像的，貌似只有发型吧？

Email 光翼&莹羽：今天终于把《歌姬计划f》给白了。一想到初音就会想到今年的高考，我本来是那种一紧张就会发烧、拉肚子的人，高考之前也是很紧张。但是在坐老爸车去认考场时老爸随手打开收音机，结果电台正在播放一首我很熟悉的歌——《甩葱歌》。顿时感到初音大神在支持我，于是整个人都自信了，然后一点也不紧张地完成了高考。现在在大学我也不信神马春哥了，买个初音手办考试前拜拜就行了，壮哉我初音大神还能再战一万年！

据说只要搜集到足够的信仰，就算是手办也能变成神哦，所以还是多点拜一下吧。

醒醒吧孩子，《海王星》玩多了吧，要考到好成绩还是要靠平时多复习！

Email jayz2033：小编们恭喜我吧，刚上初中军训时，一次偶然的机会让我找到了一位机友。那时是因为听到他和旁边的人在聊《MGS》，一时忍不住一插嘴，发现大家志同道合。而且也都喜欢看《游戏机实用技术》。后来成了同桌，发现他想玩X360的《巫师2》，而我又想玩《未知海域》，于是就互换家用机打。当时真是超幸福，谢谢小编们介绍的找机友方法。

当看到这位读者写到“当时真是超幸福”时，我忍不住一口水喷到了屏幕上。

八老师您失态了！在校园中，电视游戏玩家相比网游玩家来说要稀有不少。越是稀有就更觉得结识这样的基友不易，大家的基……啊不，感情自然而然就越来越好了。

少年，基情的火花往往就是这么产生的，编辑部就有这样的例子，比如洛克和稀饭。

我怎么又躺枪了……

Email 宋老师：国庆在玩《无间龙头》时，在一幢正在建的房子那发现了一个诡异的店名——抵死你按摩。这店会有生意吗，我们都知道主角是有着超人体质的，不容易死，如果按摩效果真的如店名，那这店员工绝对是高级杂兵，老板更是隐藏BOSS！！

悄悄告诉你一个秘密，主角的超人体质其实就是在那里通过按摩磨练出来的。

悄悄告诉你一个秘密，如果这你都信，你实在太天真了。

本期流行游戏

《生化危机6》

铃、伽蓝、华尔兹、九兵卫、等

先生，你的益达！

——对联机时玩家救援队友那极其喜感的动作有感而发的伽蓝留

《NBA 2K13》

华尔兹、纱迦、宇宙人

这做脸部建模的都回家过年了吧？

——看到球员脸部越来越难看的华尔兹吐槽。



《DJMAX 旋风 曲调》

铃、洛克、狼来了

操作其实也不算特别别扭。

——铃左手颤抖地拿着PSV的一端，右手的小指勾住另一端，用食指和中指在屏幕上一边演奏一边说道

《伊苏 塞尔塞塔的树海》

洛克、宇宙人、八重樱

同是无口男主，待遇咋差这么多？

——看到“红发色魔”一作一个妞，刚玩完《塞尔达传说》的宇宙人感慨道

Email 十时：十一期间估计小编们都是在家中奋战《生化危机6》度过的吧？不过这时候还有一部《生化危机》新作推出，就是最新的CG电影《生化危机 诅咒》，不知道小编们看了没有呢？剧情比前一部CG电影进步了不少，自然也比真人电影给力多了。虽然小槽点也蛮多，比如"挨打王"在和女总统交手时被总统用小刀划破了胸口的衣服却没有伤及皮肤（那当然，我们"挨打王"怎么能受伤呢？），还有舔食者居然能被当成宠物一样使唤、最后还救了"分头哥"一命……这算是变相地给舔爷洗白吗？

总觉得电影中的艾达比游戏中的要丑，莫非是错觉？

你不是一个人，大概是因为表情太邪恶了。比起艾达，还是女总统比较对我口味~

女总统分明是挖了个坑没埋啊，后背上的伤完全没解释。

显然是编剧写到一半忘了……

虽然这电影从头到尾都跟主线没什么关系，但结局部分莫名其妙看得很燃，特别是舔爷舍生堵枪口那段，不禁有点眼眶湿润……

所以这片子果然还是应该改名叫《关于舔爷的正确饲养方法》？

Email 二两绍兴黄：放假前收到了一箱家人寄来的大闸蟹，本想给小编们寄去一点，但转念一想，小编们过节也要放假，寄到的时候备不住没人签收就浪费了，于是还是自己消灭掉了。剩下来的蟹壳都够给我定做一身《怪物猎人》中的铠甲了，啧啧，真是大满足呀！

明明是你自己想独吞吧！

好想吃螃蟹啊！！！！！

我诅咒你们这些能吃蟹的！说起蟹我就感到绝望，本人有蛋白质过敏症状，每次只能看不能吃啊！

何为蛋白质过敏症？

据主持"健康栏目"的医生表示，一次摄入太多蛋白质的情况下就容易引发悲剧……

走，今晚去吃大闸蟹！

……

Email 厨二病没权利谈恋爱：话说我在微博上关注了一个叫"解救大龄二次元"的微博，某日看到他发出了这样一条微博：#深圳征友#男24/183cm/65kg，游戏杂志编辑一枚，连载漫画新番动画均涉猎，喜欢剧情派作品。不过比起动漫更倾向于游戏，主攻家用机掌机为辅，喜好ACT和SLG。主写文，有空看书+画画。希望能寻得有共同话题的妹子共战游戏+漫展。微博最后的落款是：UCG洛克。我说洛克大大呀，您这唱的是哪出啊？就算真要靠微博来解救自己，也应该在文中加上一句"UCG读者优先"才对吧？您让那些暗恋您的女读者们情何以堪……

有女读者暗恋洛克？这不科学！

你妒忌么！

其实这些女读者都是在暗暗祈祷洛克快和稀饭谈恋爱吧！

不要蓄意伤害我的膝盖谢谢，哥名草有主了。

其实我很好奇，洛克的征友效果如何？

他最近已经基本不跟大部队吃晚饭了，你懂的！

令人发指，看哥也赶紧征一个！

楼上，你的节操砸痛我脑袋了！

声明一下，这只是朋友的恶作剧而已。而且我已经有稀饭了！

国庆保定"天下聚会"



10月4日这是一个令所有古城保定的玩家都激动而又兴奋的日子！保定"天下聚会"再次在举办。

上午十点半聚会正式开始，首先登场的试玩大作就是《忍者龙剑传3》和《灵魂能力5》，玩过的与没玩过的电玩迷们齐聚在一起又重温了一次开场动画！开场动画刚一结束，众人就迫不及待的开始了体验与试玩！试玩的手忙脚乱，观战的不断指点，也使得场内气氛不断升温。

接下来试玩的是Wii，两位小伙子挥舞着双节棍手柄，没一会便汗流浃背，所使用的角色在游戏中逗趣的表现，也引来观战的玩家们不断笑声！

同时在另一边，玩家们相互切磋着《超级街霸IV》街机版2012！暖身过后，十一点整《超级街霸IV》街机版2012比赛正式打响。随着比赛的进行，参赛选手们之间的对抗也越来越激烈、越来越精彩，不断有华丽的连技场面出现、观战的玩友们也不断地抱以掌声和欢呼声，为比赛选手们呐喊助威！



下午两点半猎人等级考试正式开考，考试题目为"讨伐迅龙"这个《怪物猎人》标志性怪物，考试铃声一响，重猎人们便直奔迅龙老巢……看来今天注定是迅龙的受难日。半小时过后猎人等级考试全员通过！随即分组抽签，首届怪物猎人比赛也正是开始了！首先进行的是淘汰赛，怪物定为G1的眠鸟。可能是因为初次参赛太过紧张吧！有位猎人居然忘带了重要的道具，懊恼的直拍大腿。这也成为了导火索，紧接着就有人被猫猫推着板车直接送回了营地。虽说只是G1的怪，但却把绝大多数猎人挡在了4强的门外。4强：比赛怪物变成了G2的迅龙，这一次大家也都吸取了前人的教训。比赛也进行得非常顺利！经过统计、用时最短的二位猎人，被选出参加最后的冠军争夺战！最终战的怪物也升格为G3的双金狮，本场比赛进行得异常焦灼激烈，前半程相对顺利，可到了后半程，步彤这边双金狮同时出现，陡然增加的压力使得步彤同学出现了一次致命的失误！终于还是坐了猫车！而高璞同学这边的表现始终稳定，最终也没有给步彤留下任何机会！随着第二头金狮的倒下，本次怪物猎人的最终冠军也由此产生！

时间一晃到了下午五点半。各项比赛也都落下了帷幕，三大次时代主机的绝大多数游戏大作，大家都试过了！下午6点"保定天下聚会"圆满结束！但大家都不愿离开会场，不断有玩家询问下一次的聚会何时举行！我相信"天下聚会"既然来到了古城保定就不会在离开了各位玩家！

最后我们还要感谢《游戏机实用技术》杂志社的赞助和支持保定天下聚会的各位忠实玩家！

读编交流 读编往来

Email 无理的科学性：307期杂志上的特企《展望未来之光》很有意思，特别是关于传送门的那一段描述，更叫人浮想联翩。我也不由得开始构想各种具有创意的传送门用法，但突然之间我想到了一个问题，假如像例图中所示的那样，我身体的某一部分穿过传送门出现在另外一个地方，那么别人从传送门的反向看过去，我的身体是什么样子？血腥的人体断面吗？好可怕！

我印象中好像没有看到过这种事情。

因为传送门只能在一个物体的表面上构成，所以其实这位读者假设的情况很少会出现，因为我们往往看不到传送门的背面。不过如果硬要说，其实在一块薄玻璃上产生一个传送门是可以看到传送门背面的，但是传送门背面是不是透明的呢？因为无法解释这种科技的原理，所以我们无法推测，不过这位读者所描述的情况是有可能发生的。但请注意，那不会是什么血腥的人体断面，最多算是透视到人体内部的运作状况而已，在没有受伤的情况下，我们的身体内部运作是非常干净的，血液只在血管内流动，内脏各司所职，最重口味的地方，反而有可能是我们的直肠……

学霸，求别再说，要吐啦！

山西 干妈萌妹：最近学了点关于养生的知识，知道自己平常有不少生活习惯都挺伤身体的，而且很容易会令体重增加，所以最近都在一点点地改。突然想起编辑们似乎也是过着极其不规律的生活，不知道各位编辑们的体重是否也像我一样，在大学开始放纵自己后就像火箭般地直线上升，肿么也降不下来？

唉，老了，瘦不下去了。

你明显是佳人有约时好东西吃多了！

坐得太多运动太少，我也有小肚子了，还哥曾经的腹肌啊！

除了皮包骨你有过任何肌肉么……

其实除了保持运动，控制饮食也是很重要的。

但你不是经常和我们一起去麦当劳么？

我很好奇洛克四处吸引仇恨的目的。

那样他就可以心理平衡了，你没看到他小肚子连躺着的时候都有山那么高么。

Email 宅蓝高手：幸福的十月到了，各位有看动画的小编应该也像我一样对许多即将播出的新番充满了期待吧？我目前看中的新番有前期宣传非常给力的《K》、《法外制裁者》、《绯色的欠片》第二季和《乔乔的奇妙冒险》，不知道各位小编们有没有和我在看同一部新番呢？

我充满期待地看了一下《K》，然后发现虽然有女主角，但这片子明显走的是基路线……

光看公布的角色里面一堆男的只有一个女的你就该懂了。

稀饭竟然无视可爱的萝莉，果然没胸的在你眼里都不算女人么！

萝莉控洛克出离愤怒了，话说你们还没看出这位读者明显是腐女向的动漫爱好者么，看中的新番都是一堆男角色登场的作品。

口古月，《乔乔》这种神片哪里基了！而且读者名字不是宅蓝高手吗？明显是男的！

滑而湿同学你太天真了，男的，就不可以基么……

你们基来基去，都已经忘了读者大人在问什么了吧……

Email 睡瓜：看了308期光盘上的TGS影像，八老师那句“必首发必限定”真是余音绕梁。

我现在已经后悔了这种丢人的事我会乱讲么？因为限定版它是E-Capcom限定啊，哭死。

八重樱的钱包哭哭～

八老师你应该庆幸当初没说“买三套”……

广州 龟仙人：308期看到读编的大图时不禁笑喷了，一方面觉得铃很配Maya的衣服，伽蓝的剽悍气质也和狂枪手很搭，另一方面觉得另外两个角色的动作太搞笑了，不过我虽然看出来了突击兵是由纱迦扮演，但脾气的Zer0到底是由谁COS的？整个角色的脸上半部分都被挡住了，只露出了嘴巴，完全看不懂到底是谁啊。

老实说，我也疑惑很久了，只有一张嘴，身上又没有明显标志，怎么知道是谁？

……

不会是哥吧，我的脸明显没有这么肥！

那是画师木仙的风格而已啦，而且你们竟然看不到角色身上那么明显的线索。

……

……线索莫非就是……

角色头盔上有绿色，那肯定就是最喜欢绿色的我啦！

不对吧，这人没胡子啊，你角色不是留了胡子么。

……你们就不可以猜是我么，我造型也是绿色的啊……

稀饭，那不可能是你，你不是戴着帽子么，要怎么戴头盔？

……其实，我把帽子也一起塞进去了，所以你们看到的绿色是帽子露出来的部分……

这不科学！

一刀有话说 Vol.63（特别版）

2011~2012年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。而具体评选方面，除了UCG编辑提供评选意见外，我们的官网(ucg.cn)投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。



具体到11月份，奖品设置如下：

优胜奖(1名)：Rainbow 3数位板(全新上市，价值799元)

参与奖(8名)：精美ACG周边书籍(价值30元左右)

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



北通潘多拉PS3/PC智能手柄 1名

一等奖 2名



北通动力堡垒移动电源

二等奖 3名



北通源动力便携充电器

三等奖 10名



北通原生铜USB数据线（苹果/安卓/迷你）

8A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

深圳	江定邦		

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

北京	陈新泰	武汉	王时中

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

徐州	周绍龙	成都	李伯清
济南	洪庆松		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

上海	韩　翔	开封	李超群
虎门	方国安	青岛	袁　鹏
厦门	张德干	重庆	徐亮亮
天津	刘雄伦	福州	陈哲海
沈阳	宋星辰	柳州	李亦民

本期问题

1. 你眼中本期杂志的优点和缺点是什么。
2. UCG 即将改版，你觉得杂志当前最不吸引你的内容是什么。
3. 在接下来的一个月内，你希望哪些游戏杂志制作最详细的攻略，并欢迎提出制作要求。

（本期互动信箱抽奖活动截止 2012 年 11 月 5 日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

Email_ 华尔兹你给我跪下！自从班上的掌机党看了 307 特企里的泡妹攻略后，你知道有我们班上有多少基友默默地装上了《LBP》吗？最让我伤心的是，我惟一一个玩 PSV 的基友，竟然、竟然拿我们合购《RO》的钱去买了《小小大星球 Vita》，并且、并且、还让他成功得手了一个妹子……

我错了，不过兄台你居然把这种泡妹攻略拿到班里和众人分享，狼多肉少、僧多粥少的道理应该知道吧。

Email_Babang1：看了 TGS《怪物猎人 4》的试玩，我要吐槽的是，小编们你们太水了，怎么四人协力连只死猴子都搞不定？嘿嘿。

揭发！毛老师一直在用操虫棍打队友！

哪有！我明明躲在远处操虫，打队友的是另一个用操虫棍的家伙——虹君！

我一直在用太刀的范围攻击我会乱说吗，呵呵～

要是我去了绝对能单挑搞定它。

吹吧你就！

算了算了，让他吹，反正又不上税！

Email_chaofan655：这期 TGS 视频逛现场挺精彩的，只是以往每期都有的东京游记怎么消失了？是不是小编们忙着去 TGS 都没来得及去哪里玩啊？我最喜欢的就是这个部分了，想想秋叶原是多少阿宅的梦想之地啊，怎能没有呢？

不是小编来不及去，只是制作周期有限，从那边回来已经离截稿日不远了，连续几天的熬夜才把 TGS 会场的部分弄完。而一期 Gamehalo 的时间也不允许将全部内容放完，本期 Gamehalo 中就收录了东京游记的相关视频，希望大家能喜欢。

沈阳市 于树：看了 308 期的读编来往，人家华尔兹辛辛苦苦（其实很快乐？）去到日本现场给你们带新闻，你们居然毫不客气地吃掉他的生日蛋糕，你们就不会等他回来了才补上庆祝么？偷偷吃掉蛋糕就算了，还故意打电话告诉他，简直是令人发指！快说，到底这是谁想出来的馊主意，绝对是洛克吧！绝对是！

就是就是，你们一群坏人！

我只是想趁蛋糕还没坏掉先处理了，而且切你蛋糕的人是稀饭！

口胡，分明是你先拆开了封，然后先自己掏掉一块大的就跑了，我只是把剩下那些切好分给其他人而已！

淡定，其实偷吃就偷吃了吧，关键是谁给华尔兹打电话的，太缺德了。

不就是你么！

行，你们都有罪。

上海市 神无月：《DOA5》等了好久终于有新作了，以前还是学生的时候一直想玩但是没有主机，只能靠买杂志过干瘾。现在出来工作终于有条件了，所以就想买张限定版。限定版真的好贵啊，考虑了好久还是决定咬紧牙狠下心去订了一盒，结果就发生悲剧了。原本发售前就订了，本来还想第一时间拿到就能国庆期间玩的，但是店家说限定版没货，结果拖到国庆快递全悲剧了。现在国庆结束之后又说限定版盒子太大被扣了，苦逼啊！看着网上别人都爽了一整个假期了，我只能郁闷地退订找别的店买。请问编辑大大们平时买游戏有没有试过这种情况，一般你们会怎么做呢。

一般来说正常的游戏很少都会被扣的，但毕竟是《DOA5》，就算出现例外情况也不奇怪吧。其实编辑部里也有不少人是等游戏发售了之后直接去买现货的，因为价格变动谁都说不准，买现货不一定比预定贵就是。

不过我也遇到过某些 JS 看到限定版现货可以炒高价后就故意不给预定客户发货，而将手中的现货高价卖出的情况……大家找商家时只能多留点心眼了。

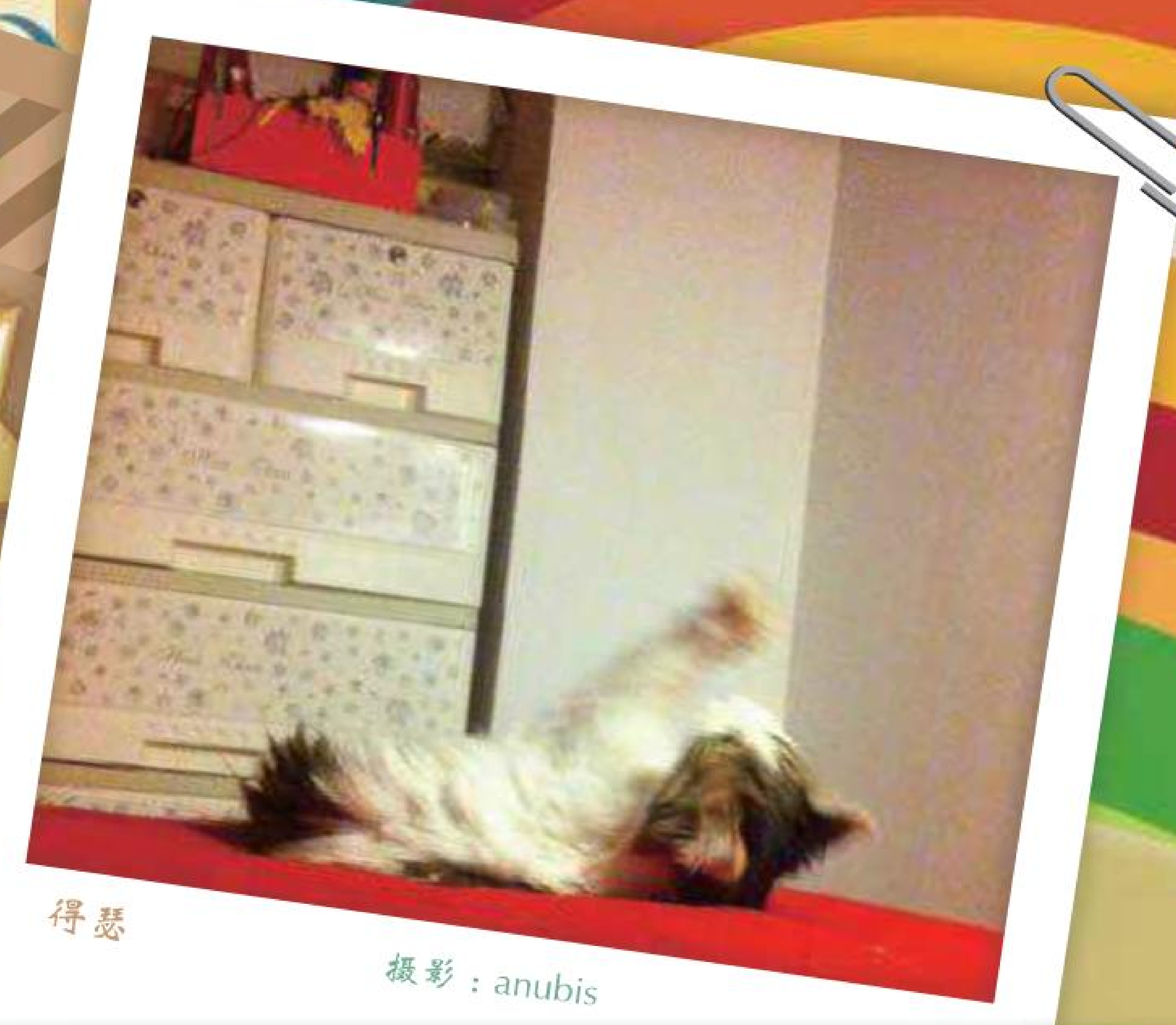
福州市 NOBUTO：小编们你们好，我是 UCG 的老读者了。新的一期 UCG 看了之后，果然印象最深的还是 TGS 公布了 PSV 版的《噬神者 2》，小弟看到那画面，还有熟悉的角色回归，整个人都燃起来了啊！作为 GE 饭，怎么能不为之而激情起来？嗯，其实我想问，编辑部的各位大大们，你们中有没有《噬神者》的饭？如果可以的话，到时候大家来联机带一下小弟如何？我也准备入手 PSV 了，就为了《GE2》而入觉得还是值的～

《噬神者 2》自从公布 PSV 版之后编辑部里不少原本没兴趣的人都突然表示想玩了，看来到时应该会有不少人玩。不知道会不会再次出现《MHP3》时期一群人一起联机的盛况呢，读者朋友如果想跟我们联机的话随时欢迎哦～

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



得瑟

摄影：anubis

纱迦



★《边境之地2》的欢乐联机之旅还在继续中，《生化危机6》的联机热潮已经到来，幸好10月中下旬暂时没什么联机大作，不然真是没时间打了。（谜之声：《边境之地2》的机械萝DLC已经出了，10月16号还有剧情DLC，后面还有至少3个DLC……）

★中秋节那天是在广东亲戚家渡过的，体验了一把当地风俗。当月亮升起来的时候，我们一起在天台上拜完月亮，然后吃东西唱歌跳舞，感觉像是一下子回到了小时候。惟一的区别就是如今的天空中除了月亮就看不到其他星星了……

★Xbox LIVE最近动作频频，万年不变的奖励计划终于对港服和日服开放，同时还开放了打成就换奖励计划，不过这个奖励对于我这个级别的成就犯来说比较寒酸。传奇级别只要求25000点成就，奖励是生日当天有特别礼物，外加购物打九八折。我现在是接近25万成就，如果能按这个比例获得20%的折扣倒是不错。不过另一个令人惊喜的消息是据说微软将开展转服服务，如果真是这样的话估计届时会有大量港服用户“叛逃”到美服。（笑）再加上激动人心的秋季更新，作为一个X360玩家，下半年还真是幸福。

★最后想吼一句：《跨界计划》真好玩！人生第一个3DS游戏攻略非你莫属了！

本期全成就游戏

扔手雷(WP)
猴子吃香蕉(WP)
边境之地2
真的！我真的做出了天使！
熊猫滚滚(WP)

星夜



★无法出游的国庆假期里，就在本市简单玩了几个地方，想找个人不多的地方还真不容易。好在我们的放假时间比法定节假日早一两天，趁着多数人还没放假的时候，到海边的小路上骑了会儿自行车，走到礁石群里抓拍白鹭，躺在海边的草地上听听小音箱里的音乐，吃点零食，再到能吹到海风的饮料店里喝了点果汁，看看贴满留言墙的有趣纸条，总算是找回了一点轻松惬意的慢生活感觉。

★国庆的最大收获可能是无意间参加了一个沙滩音乐节，坐在沙滩上，一边吃肉夹馍，一边听民间歌手水准惊人的原创音乐。想想实力出众的无名音乐人真的很多，能有机会参加中国好声音的又有几个？

★2个月大的儿子已经能够趴在床上麻利地抬头了，给他洗澡的时候感觉他简直快要能自己站立了。新生儿长得就是快，2个月的时间体重增加将近一倍，个子也长高了10公分。只是脸上的奶癣真是讨厌。

本期个人签名

好久没称体重，才发现自己的体重居然快跌破120了。

宇宙人



国庆难得编辑部也放了一个长假，所以就趁机回了一趟老家，本来想找一些老朋友见见面，但因为假放得比法定假期早了两天的关系，所以回家之后前几天完全联系不上人，结果大家都放假的时候，又因为各种事情联系不上，结果就是一个假期几乎都在家里蹲过了。早知道这样还不如去看初音演唱会什么的……

国庆回来编辑部之后，原本的小飞虫不见了，反而多了很多大苍蝇。国庆这个星期蚊子都进化了么，还是说因为生化危机来了？

月初跟风买了张《生化危机6》，本来想连同买游戏一并开通Live金会员的，不过因为我开的是日服账号，年卡似乎不太好买。淘宝上面的年卡便宜得出奇，一看就觉得来路不正。虽说我现在的成就不多，号被黑了也没啥关系。但好歹也买了些点数花了些钱的啊，要是被BAN号了还是得不偿失。结果一直拖到现在还没开通金会员orz……

NOW PLAYING

《生化危机6》

胜负师



［铂］十·一长假过得还算丰富，刷白金的过程中顺便补了《刀剑神域》、《加速世界》等好几部动画。另外还和九老师去香港看了初音演唱会，和着节奏甩着荧光棒大喊“嗨嗨嗨嗨”，宅得有够带感，就一个字：“燃！”

［金］长假快结束时，一位在日本留学的朋友找我吃饭，还带了一位日本友好人士。我们一起吃了川味十足的火锅，结果菜上来时这位日本哥们儿也是不动筷子，先拿出手机咔嚓咔嚓一顿乱拍。呵呵，看来出国的人也一样。

［银］年轻时不懂事，是个游戏就放在PS3里转转，结果现在看着奖杯列表里二十多个0%或是1%，心情凝重。由于年代久远，有不少坑已经不可能填满了，只能把年内目标定为减少10个坑，希望自己可以做到。

［铜］胜子语录：因为怕影响视力，胜嫂不让儿子过早接触电子游戏。有天我带儿子去商场，那里有个街机厅，他死缠烂打我非要我带他进去看看。我扭不过他，就跟他说进去看看可以，但回家不能告诉妈妈，要不然会挨骂的，他频频点头。结果一回到家，他就兴奋地对妈妈说：“我和爸爸去打游戏了，不过不能告诉你。”

本期个人签名

纤细中带着饱满，饱满中透着纤细

九兵卫



【游戏】《生化6》的游戏内容做得实在厚道，无论是流程长度还是玩法与模式都异常充实，电影化的演出效果也给游戏增色不少，赞一个！

【新番】前段时间出差较多导致上一季的动画还落下不少，所以这次的十月番也才开始看几部而已。个人觉得MAD HOUSE推出的《惊爆游戏》还不错，黑田洋介的脚本和MAD HOUSE本身的动画制作水准向来非常出色，本次应该也不会例外。不过话说最近这种以虚拟游戏为题材的动画会不会多了点？

【杯具】今年遇到的最难过的事情莫过于ASL上海站的取消，没有之一。史上最强的出演阵容瞬间成了幻影，所有的期待和努力都如同泡沫般逝灭。下一次的梦会在何时开始，已经不敢再次奢望。

本期个人签名

意想之外的十月……

洛克



趁着国庆长假抽空回家一趟，除了看望爸妈外，还顺带参加了表哥的婚礼，说起来，一个好友和大堂哥的婚礼也准备在年底举行，估计到时候会因为大作群的轰杀而很难请假回去祝福了，在这里先祝你们幸福！

自从买了X360，咱便开始了漫长的家用机联机之旅，刚弄完《边境之地2》，这边《生化危机6》又杀到编辑部，和稀饭组队虐尸成了每天晚上的“必修课”。这款游戏虽然有这样那样的缺点，但和好友联机确实乐趣翻倍，先不说双倍喷雾剂让游戏难度大幅下降，光是各种分头合作和“拖后腿”就让游戏过程笑声不断，不知不觉间就解决了前三条路线。下次便是11月的《光环4》，4人合作传奇难度！

这段宿舍线路老化，一到晚上10点网络状况就各种不稳，12M的带宽下文件速度也只能在300KB左右徘徊。想不到在这种情况下和稀饭搞《生化危机6》时居然没有遇到传说中的掉线事件，游玩过程中也几乎没有感到延迟，不得不让人感慨，这金会员的钱交得太值了。

本期个人签名

《死神》你这样秒来秒去有意思吗？

伽蓝



这期制作过程中请假回家参加了堂哥的婚礼，茫茫人海中，一个人牵起了另一个人的手，生命中最原始的情怀迸发出激烈的火花，两人互相包容并最终步入婚姻的殿堂实属不易，夫妻两人年龄相差将近10岁，但丝毫不影响两人显现出的那份羡煞旁人的甜蜜，堂哥也俨然有越活越年轻的“赶脚”，在此送上最诚挚的祝福，同时向他组建家庭的勇气致敬。

最近由于工作原因，《边境之地2》与《生化危机6》这样可以合作过关的游戏都只能自娱自乐，可悲可叹啊！早些日子一怒之下花费半小时让纱迦将等级带到50级（具体方法参见本期“研究中心”），还复制了一身橙装，本以为这样会大大破坏游戏乐趣，谁料破罐破摔装备一身军火后来回碾压敌人居然有别样的乐趣，突然对不少PC玩家用修改器的行为感到理解——生活压力大，玩儿个游戏不容易啊！

本期个人签名

经过辛勤的劳动所得，以及合理的理财计划，我终于要买……单车了！

铃



十一期间白了《圣斗士星矢战记》，玩的时候各种开心和感动，熟悉的音乐、熟悉的身影、还有熟悉的桥段，虽然经典桥段里现在想想有不少吐槽点，但就是喜欢。一辉和处女座帅爆了，特别是一辉，每次都要跑出来拯救其他四位小强，辛苦他啦！打之前胜哥还热心地发了个最速白金指南我，不过我并没有按照上面的程序来，还是按照正常的顺序来打的，虽然多花了时间，但各种开心。

本期杂志制作期间，除了一些时间献给了《DJMAX旋风 曲调》外，天天都在《生化危机6》，登陆PSN，看好友列表里的大部分在线的人也都在玩本作，《生化》的魅力就在于此。对于《生化》我自认为是个伪非，3DS和Wii上的作品都没有玩过，前段时间PS3上出的“光枪HD”也没有买，但只要《生化》出正统续作肯定是必买必玩的。

NOW PLAYING

《生化危机6》、《DJMAX旋风 曲调》

狼来了



【游戏】纱迦这期丧尽天良地塞给我一个《死或生5》，这种美女云集的正Game明明应该让女性大百科的稀饭饭来整的说。不过话说回来，游戏还是挺好玩的，系统和平衡性越发地严谨，以往很多凑数的角色经过调整后也变得非常有趣，新系统CB和PB命中对手时的爽快度满点，只是最喜欢的海莲娜依旧高贵优雅和不下血……目前沉迷在刷衣服中，泳装好清凉噢，节操啊……

【游戏】本来没打算买《生化6》的，顶多也就蹭蹭铃姑娘的游戏，一来是因为自己不是系列的饭，二来是视角晃动太大足以让我这个突突突白痴玩半个小时晕两个小时，三来克里斯没有前作里的帅气了，四来艾达不穿旗袍了，五来故事模式不能换装了……然后某天路过游戏室时看见专门为《生化6》请了年假的系列真饭——《掌机王SP》的苍穹老师在佣兵模式中把克里斯的第二套服装打出来后，第二天我就默默地付款等待卖家发货了，节操啊……

本期个人签名

开门呐！开门呐！开门开门开门呐！

稀饭

【游】在宿舍办了12M的电信网，再搬回一台24寸的三星显示器，自带HDMI接口和音箱，可以当电视用，于是每晚联机《生化危机6》爽得不行，来福斯戴尔不解释。

【剧】联机多了，看剧时间就没了，于是虽然一堆美剧欠着，现在也只能继续欠个不停，惟一勉强吊着进度的也只有《疑犯追踪》第二季和《格林》第二季，同时我悲哀地发现，在经过一天高强度的工作后，我已经看不进以前看得津津有味的《傲骨贤妻》和《南城警事》了……

【书】除了多边共享中提到的《末日爱国者》，最近还搭洛克购书的便车买回来一本《我读4》，因为不常看电视，凤凰台的“开卷八分钟”节目基本上都看不到，就只能用这本把节目内容整理成书的合集对付一下。说来奇妙，虽然里面介绍的书我大部分都没看过，但只听主持人的一席话，似乎也可以感悟到作品本身想要表达的想法来。或许，这就是媒体的意义之一，自己消化知识，再提取精华以传播给他人，比起杂乱无章的网络媒介，纸质媒体要守住的，就是这一点。

【画】《死侍屠杀漫威宇宙》一句话评价：认真的死侍一点都不好玩，以上。



NOWPLAYING

《边境之地2》+《生化危机6》+《冤罪杀机》

华尔兹



※终于回家休了几天年假，在回编辑部的飞机上，身边经常坐大叔大妈的华尔兹这回旁边居然坐着个萌妹，聊了两句后得知对方是来这边出差工作的。正准备下飞机一起回家时，姑娘的托运行李被人误领了，苦等了好久对方才送来，耽误了不少事。现在机场管理工作其实做的不是太好，到最后也不会认真核对你的行李号码。提醒各位以后要留心，千万别拿错行李啊。

※打《边境之地2》的时候几乎是全程让朋友带着打的，对方上来就刷了50级，一路碾压过去使得我一周目几乎一点乐趣都感觉不到。正所谓不怕猪一般的敌人，就怕神一般的队友啊。

※我在寄语里要重点抱怨一下机顶盒这个破烂玩意，这个所谓高清机顶盒一点也不高清就算了，更换机顶盒是强制的，原本一个遥控器就能搞定的事情非要变成使用两个遥控器才行，用户每多买一台电视就需要多买一台机顶盒，还有比这再傻点的设备吗？

※《飓风营救2》已经在国内上映了，放假最后一天去抽空看了，感觉这部应该叫“女儿扔手雷2”，影片很精彩，大家不要错过了。

本期个人签名

把囧瑟夫的眉毛还给我！←观赏完《环形使者》后有感而发。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.10.12-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期发售表最大的变化在于取消了已经几乎没有新作更新的 NDS 平台，而新增了即将在 11 月 18 日于北美登陆的次世代家用机 Wii U，美版和日版强大的首发阵容将确保这台全新的主机在第一时间就能被广大玩家所接纳，这会是一个全新的开始，三大家用机平台的世代更迭由此拉开序幕。而对于现有主机来说，接下来的年末也是传统大作频发的季节，《刺客信条 Ⅲ》、《光环 4》、《COD 黑暗行动 Ⅱ》等重磅作品接踵而至，大家从现在起就要做好准备了哦！

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 11 月					
18 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	日版
18 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
18 日	蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版	Batman: Arkham City – Armored Edition	Warner Bros.	动作	美版
18 日	黑暗血统 Ⅱ	Darksiders Ⅱ	THQ	动作	美版
18 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
18 日	新超级马里奥兄弟 U	New Super Mario Bros. U	Nintendo	平台动作	美版
18 日	忍者龙剑传 3 刀锋边缘	Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Koei Tecmo	动作	美版
18 日	任天堂乐园	Nintendo Land	Nintendo	益智	美版
18 日	丧尸 U	ZombiU	Ubisoft	动作射击	美版
18 日	疯兔乐园	Rabbids Land	Ubisoft	动作	美版
18 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
18 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	型可塑 2013	Your Shape: Fitness Evolved 2013	Ubisoft	体育	美版
18 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
18 日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
18 日	质量效应 3 特别版	Mass Effect 3: Special Edition	EA	角色扮演	美版
2012 年 12 月					
8 日	怪物猎人 3G HD	モンスターハンター3（トライ）G HD Ver.	Capcom	动作	日版
8 日	无双大蛇 2 加强版	无双 OROCHI2 Hyper	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
16 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
18 日	纸箱战机 W	ダンボール战机 W	Level–5	角色扮演	日版
18 日	英雄传说 零之轨迹 进化	英雄传说 零の轨迹 Evolution	角川 Game	角色扮演	日版
25 日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター X（クロス）铁拳	Capcom	格斗	日版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新·最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
20 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
29 日	Fate/stay night 新星	Fate/stay night［Realta Nua］	角川 Games	文字冒险	日版
29 日	特特莉的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 2	トトリのアトリエ Plus ～アーランドの炼金术士 2～	Gust	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
2013 年 2 月					
28 日	闪乱神乐 少女们的证明	闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明—	MMV	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	龙之皇冠	动作角色扮演	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演
2012 年内	终极地带 高清合集	动作	2013 年春	灵魂献祭	动作

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
18 日	恋爱随意链 预知随机	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	文字冒险	日版
18 日	纸箱战机 W	ダンボール战机 W	Level–5	角色扮演	日版
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスターシャイニーフェスタ	NBGI	音乐	日版
2012 年 11 月					
1 日	世界足球 胜利十一人 2013	ワールドサッカーウイニングイレブン 2013	Konami	体育	日版
15 日	召唤之夜 4	サモンナイト 4	NBGI	策略角色扮演	日版
29 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダー超クライマックスヒーローズ	NBGI	动作	日版
29 日	圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙	圣斗士星矢 Ω アルティメットコスモ	NBGI	格斗	日版
2012 年 12 月					
13 日	笨蛋测试召唤兽 携带版	バカとテストと召喚兽 ポータブル	角川 Game	益智	日版
20 日	AKB1/149 恋爱总选举	AKB1/149 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版
20 日	海贼王 冒险的黎明	ワンピース ROMANCE DAWN ～冒险の夜明け～	NBGI	角色扮演	日版
2013 年 2 月					
21 日	魔法与科学的群奏活剧	とある魔法と科学の群奏活剧	NBGI	文字冒险	日版
21 日	Fate/ 新章 CCC	フェイト / エクストラ CCC	MMV	角色扮演	日版
28 日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川 Games	角色扮演	日版
28 日	初音岛 Ⅲ Plus	D.C. Ⅲ ～ダ・カーポⅢ プラス～	角川 Games	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	召唤之夜 5	角色扮演	2013 年内	噬神者 2	动作
2013 年内	死神在背后	角色扮演			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 10 月					
25 日	AKB48+Me	AKB48+Me	角川 Game	模拟育成	日版
2012 年 11 月					
1 日	世界足球 胜利十一人 2013	ワールドサッカーウイニングイレブン 2013	Konami	体育	日版
8 日	跃出 动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	模拟育成	日版
8 日	宝石宠物 随魔法华丽舞动	ジュエルペット 魔法でおしゃれにダンス☆デコ～！	Furyu	动作	日版
15 日	偶像活动 灰姑娘课程	アイカツ！シンデレラレッスン	NBGI	模拟经营	日版
15 日	闪电十一人合集 园堂守传说	イナズマイレブン 1・2・3!! 圆堂守传说	Level–5	角色扮演	日版
22 日	豪宅生活 拓麻歌子	おうちまいにちたまごっち	NBGI	益智	日版
22 日	危险老爷子和 1000 个朋友邪	でんぢゃらすじーさんと 1000 人のおお友だちの邪	NBGI	动作	日版
22 日	终极军团	エクストルーパーズ	Capcom	动作	日版
23 日	口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫	ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲートと∞迷宫	Pokemon	角色扮演	日版
29 日	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	NARUTO —ナルト— SD パワフル疾风传	NBGI	动作	日版
29 日	莱顿教授 VS 逆转裁判	レイトン教授 VS 逆转裁判	Level 5	文字冒险	日版
29 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
2012 年 12 月					
6 日	纸片马里奥 贴纸之星	ペーパーマリオ スーパーシール	Nintendo	动作	日版
13 日	美食的俘虏 怪兽	トリコ グルメモンスターズ！	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	幻想人生	角色扮演	2012 年冬	闪电十一人 GO2 时空之石热风·雷鸣	角色扮演
2013 年春	怪物猎人 4	动作	2012 年冬	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 10 月			
11 日	**时间与永远**	**时と永远～トキトワ～**	**NBGI**	**角色扮演**	**日版**
17 日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
23 日	**荣誉勋章 战士**	**Medal of Honor: Warfighter**	**EA**	**主视角射击**	**美版**
25 日	终极地带 高清合集	ゾ–ン オブ エンダ–ズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダ–クソウル with ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION	Fromsoftware	动作冒险	日版
30 日	**刺客信条Ⅲ**	**Assassin's Creed Ⅲ**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	WWE 13	WWE 13	THQ	动作	美版
		2012 年 11 月			
1 日	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	动作	日版
1 日	**无尽传说 2**	**テイルズ オブ エクシリア 2**	**NBGI**	**角色扮演**	**日版**
1 日	如龙 1&2 高清合集	龙が如く 1 & 2 HD EDITION	SEGA	动作	日版
6 日	小小大星球赛车	LittleBigPlanet Karting	SCE	竞速	美版
8 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国无双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	**COD 黑暗行动Ⅱ**	**Call of Duty: Black Ops Ⅱ**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
15 日	梦幻俱乐部 完全纯洁版	ドリ–ムクラブ Complete Edipyon！	D3 Publisher	文字冒险	日版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	**杀手 47 赦免**	**Hitman: Absolution**	**Square Enix**	**动作射击**	**美版**
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美版
20 日	**PS 全明星大乱斗**	**PlayStation All–Stars Battle Royale**	**SCE**	**动作**	**美版**
22 日	**终极军团**	**エクストル–バ–ズ**	**Capcom**	**动作**	**日版**
22 日	混沌思绪 诺亚	CHAOS；HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22 日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！	5pb.	文字冒险	日版
22 日	大众高尔夫 6	みんなの GOLF 6	SCE	体育	日版
23 日	杀戮地带 三部曲	Killzone Trilogy	SCE	主视角射击	美版
29 日	**第 2 次超级机器人大战 原创世纪**	**第 2 次ス–パ–ロボット大战 OG**	**NBGI**	**策略角色扮演**	**日版**
		2012 年 12 月			
4 日	**孤岛惊魂 3**	**Far Cry 3**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
6 日	**如龙 5 圆梦之人**	**龙が如く 5 梦、叶えし者**	**SEGA**	**动作**	**日版**
13 日	三国志 12	三国志 12	Koei Tecmo	策略	日版
20 日	**真・北斗无双**	**真・北斗无双**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**
20 日	纯白相册 2 幸福的彼岸	WHITE ALBUM2 幸せの向こう側	Aquaplus	文字冒险	日版
20 日	战极姬 3 横断天下的光与影	战极姬 3 ～天下を切り裂く光と影～	SystemSoft Alph	策略	日版
20 日	神明与命运革新的悖论	神明と运命革命のパラドクス	日本一	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 17 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 5 日	死亡空间 3	动作射击
2013 年 2 月 21 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 12 日	战神 超凡	动作

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 10 月			
17 日	007 传奇	007 Legends	Activision	主视角射击	美版
23 日	**荣誉勋章 战士**	**Medal of Honor: Warfighter**	**EA**	**主视角射击**	**美版**
23 日	**极限竞速 地平线**	**Forza Horizon**	**Microsoft**	**竞速**	**美版**
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
25 日	终极地带 高清合集	ゾ–ン オブ エンダ–ズ HD エディション	Konami	动作	日版
30 日	**刺客信条Ⅲ**	**Assassin's Creed Ⅲ**	**Ubisoft**	**动作**	**美版**
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	WWE 13	WWE 13	THQ	动作	美版
		2012 年 11 月			
6 日	**光环 4**	**Halo 4**	**Microsoft**	**主视角射击**	**美版**
13 日	**COD 黑暗行动Ⅱ**	**Call of Duty: Black Ops Ⅱ**	**Activision**	**主视角射击**	**美版**
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	**杀手 47 赦免**	**Hitman: Absolution**	**Square Enix**	**动作射击**	**美版**
20 日	索尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All–Stars Racing Transformed	SEGA	竞速 美版	
		2012 年 12 月			
4 日	**孤岛惊魂 3**	**Far Cry 3**	**Ubisoft**	**主视角射击**	**美版**
20 日	**真・北斗无双**	**真・北斗无双**	**Koei Tecmo**	**动作**	**日版**

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年 1 月 17 日	鬼泣 DMC	动作	2013 年 2 月 5 日	死亡空间 3	动作射击
2013 年 2 月 21 日	潜龙谍影崛起 复仇	动作	2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	主视角射击
2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作	2013 年 3 月 19 日	战争机器 审判日	动作射击

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 10 月			
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
		2012 年 11 月			
1 日	胜利十一人 2013	ウイニングイレブン プレ–メ–カ–2013	Konami	体育	日版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
29 日	假面骑士 最强英雄	假面ライダ –超クライマックスヒ–ロ–ズ	NBGI	动作	日版
29 日	**太鼓之达人 Wii 超豪华版**	**太鼓の达人 Wii 超ごうか版**	**NBGI**	**音乐**	**日版**
		2012 年 12 月			
20 日	闪电十一人 GO 强袭者 2013	イナズマイレブン GO ストライカ–ズ 2013	Level–5	角色扮演	日版

10.18 纸箱战机 W

PSV 角色扮演 ■Level–5 ■无对应周边 推荐度 **B**

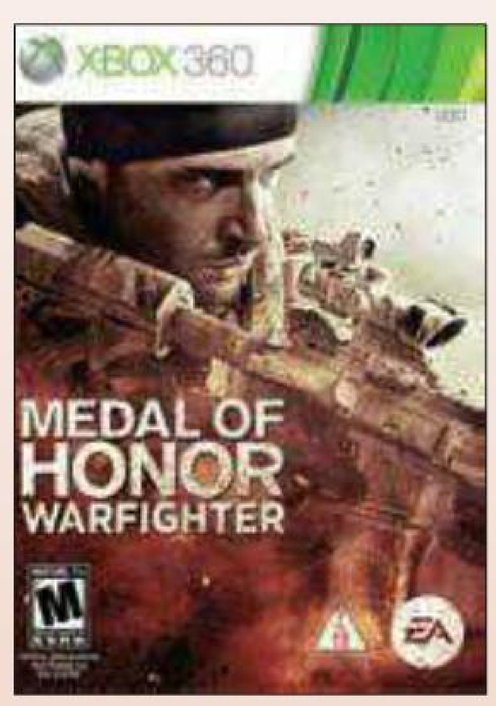


继去年的《纸箱战机》在某种程度的大获好评之后，L5 再接再厉，于今年发布了续作《纸箱战机 W》，而本作的同名动画已于今年 1 月播出，目前已进入流程中盘，感兴趣的读者不妨先看看动画了解前半段的剧情。这次的故事发生在前作的两年后，前代主角坂在前往迷你轨道公司的新品发布会之前遇见上了新主角弘，与之组队共同对抗新敌人。本作的系统和前作并没有多大区别，游戏依然主打“自由组合”这一概念，玩家能自由使用各种零件组合出自己的 LBX，游戏分为 PSV 和 PSP 双平台发售。

10.23 荣誉勋章 战士

攻略预定

多机种 主视角射击 ■EA ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 **A**



2010 年，改为现代战争背景的《荣誉勋章》采用极为真实的故事背景卷土重来，加入到次世代主视角射击游戏的竞争中，并且夺得了属于自己的一席之地。两年后的今天，《荣誉勋章 战士》带着更优秀的游戏宿舍和更大的野心再次出击，试图要在 11 月前给《COD 黑暗行动Ⅱ》来一次漂亮的销量截击。本作完全交由开发组 Danger Close 制作，单机与网战部分均使用寒霜 2 引擎打造，更具感情冲击力的故事、更优秀的剧情表现、更具对抗性的网战模式将带来更不一样的品质。

10.30 刺客信条Ⅲ

攻略预定

多机种 动作 ■Ubisoft ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 **S**



在众人的翘首以盼下，《刺客信条Ⅲ》的发售日终于要到了。本作的故事背景设定为美国的独立战争期间，主角为带有印第安血统的康纳，其凶狠毫不留情的刺杀手段，将会使得本作成为最血腥的一作《刺客信条》。由于启用了育碧全新的引擎开发，本作的内容含量将会是之前作品的数倍，可执行的支线任务种类不是以往的《刺客》作品能比的。不过到目前的宣传中，似乎都没有透露太多关乎本作现代部分的内容，不知本作的现代时间线会是何时，那个拯救世界的人到底是谁？

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

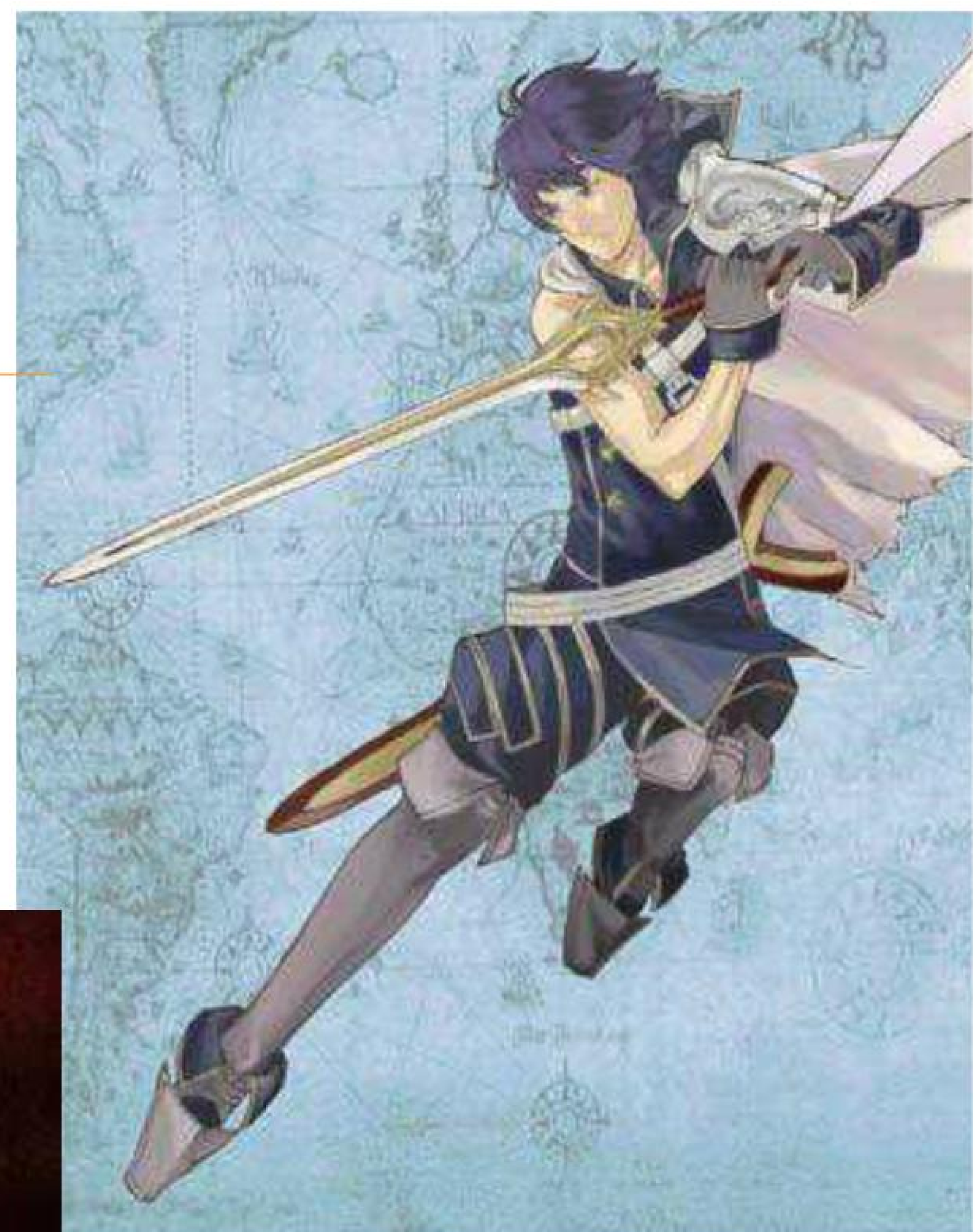
UGEE 友基 特约

我们的赞助商“友基科技”最近在筹备在线绘画课堂，通过专业的网络会议平台实现远程教学。届时在本栏目中表现活跃的优秀画手也有机会在这个平台上以讲师的身分登场并分享创作心得，大家都很期待吧？敬请留意我们近期的活动计划。另外，UCG 官网出现了一些技术上的小问题，部分参与 10 月网络投票的读者可能遇到网页无法打开的情况。不过目前问题已解决，希望投票并下载海报级大图的读者可以行动啦！此外 11 月征稿也已展开，除了下面这 6 幅作品外，下期（11 月 B）的 6 幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅第 114 页“一刀有话说 特别版 Vol.62”。



上海·冬小

灵感来源于《爱丽丝 疯狂回归》的一幅《双子女仆》，略显暗淡的色调配上精美的细节描绘，冬小老师的画风还是这么有特色啊！



东莞·蔡建业

《火焰之纹章 觉醒》的男主角库罗姆，手持神剑“法西尔昂”的他尽显英姿，此外对服装的花纹和剑身纹路的处理也是亮点之一。



杭州·八望龙崎

久违的八望龙崎同学本期携原创作品回归！按照作者设定，图中这位神情落寞的少年是一位发明家（瞧这身华丽的自制装备），因自己实验失误而迷失在异次元空间……唉，苦逼的技术宅啊！



石家庄·PEACE

《战争机器》和《战神》的英文名简称都可以写作“GOW”，而两个系列的主角也都堪称“纯爷们、真汉子”，不过左图将这两位 Q 版化以后……这种奇怪的萌感是怎么回事呢？



广州·月の命

一幅超有型的《假面骑士 Wizard》插画，富有视觉冲击力的构图和出色的动作设计，让“飓风形态”下的骑士显得帅气十足，英姿勃发。



昆明·漆晓峰

《DOA5》更换了图形引擎，游戏中的 MM 们再也不是千人一面了，右图忠实地还原了 5 代中瞳的面貌，而且手绘特有的笔触效果，令画面显得颇有特色。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



探寻黑暗行动背后真相

解密**黑暗行动**当中谜团

PSV 平台上首款“《COD》系列”作品

掌机平台上**首款**主视角射击**超级大作**

过去，一片黑暗

COD 黑暗行动 解密

Call of Duty: Black Ops Declassified

机种：PSV
类型：主视角射击
发行：Activision
发售日：2012 年 11 月 13 日

PS3专辑 Vol.20

大16开224页+DVD光盘

– 信息集结 –

网罗近期 PS3 热点新闻事件，深入剖析业界动态；

详细收录最新 PSN 人气下载以及高清蓝光影碟发烧级推荐，让您将 PS3 变为家庭数字娱乐中心！

– 特企集结 –

顽皮狗成长记录、神机上的浮云——PS3 雾件大评奖等多篇独家重磅特企强势出击！

– 劲作集结 –

无尽传说 2、如龙 5 圆梦之人、战地双雄 恶魔军团等众多美日大作情报汇总，展望年末游戏盛宴！

超级战舰、黑衣人、云斯顿赛车 释放、飞哥与小佛、地产大亨 风华大街等作品的实用奖杯心得呈上！

– 攻略集结 –

生化危机6 | 女神异闻录4 午夜竞技场
战国BASARA 高清合集 | 铁拳TT2
爱夏的炼金工房 工作室新作 中文版攻略 **| 神次元游戏 海王星V**
热门作品彻底攻略！

10月24日 全国上市

【实用 DVD 光盘】除带来十余段精彩游戏影像、另收录游戏原声与美图、多个 PS3 特色主题以特别附赠内容，让游戏生活多姿多彩！



爱图e族 Vol.39

全彩64页+DVD-ROM数据光盘



自古以来，黑色长发一直是女性美的象征。即便到了御宅文化之中，黑长直仍然是一个非常重要的属性。在本期的“卷首画廊”栏目中，我们将对黑长直的历史与文化背景进行深入的研究，让大家从根本上认清黑长直属性的起源与发展。“漫人馆”将带来 CUTEG、こぶいち、有叶和八重樫南这四位画师的介绍；“杂绘街”栏目中不但收录了渡边明夫老师创作的《十二星座物语》，更有众多 PIXIV 画手们绘制的“PIXIV 娘”静候读者们来欣赏。“设定室”将带领大家回归《Fate》那充满传奇色彩的原点，详细介绍《Fate/Prototype》中登场的众多角色。

10月17日 全国上市

掌机王SP Vol.192

全彩16开208页+DVD光盘



国庆刚过，希望大家都度过了美好的长假。本辑《掌机王 SP》集中对节前节后值得一玩的游戏予以介绍，包括《DJ Max Technika Tune》、《全职猎人 奇迹冒险》、《SD 高达 G 世纪 超世界》、《电波人 RPG2》4 款游戏的特快，《召唤之夜 3》、《伊苏 塞尔塞塔的树海》、《启魂者》3 款游戏的攻略以及《战国无双 编年史 2nd》和《恶魔召唤师 灵魂黑客》的深度研究。专题企划则以死亡 FLAG 为代表，讲述 ACG 作品中的脚本外因子的形成、意义以及应用等多方知识。

10月16日 全国上市

口袋玩家 Vol.59

全彩32开224页+DVD+精美赠品《口袋妖怪DP物语》笔记本+《立体图鉴》贴纸

– 游戏前哨站 –

口袋妖怪不可思议的迷宫
伟大之门与无限迷宫

NDS时代大受好评的《口袋》衍生系列《口袋妖怪不可思议的迷宫》终于公布了最新作，一同来了解这款3DS平台的《口袋迷宫》的魅力吧！

– 专题企划 –

TV动画15周年
橘子群岛篇

橘子群岛篇在TV动画中隶属于第一部，在石英联盟和城都联盟之间，集数虽然不多，但却是完全原创的一篇，甚至和后来的游戏相辅相成。本辑，我们一同来回顾橘子联盟篇！

– 研究所 –

口袋妖怪详尽分析
圣剑士与丘雷姆

2012剧场版的主角神兽们齐集于此，科巴鲁昂、比里基昂、特拉齐昂、凯路迪欧以及黑白形态的丘雷姆，另外还根据《黑2・白2》的变化来为莱西拉姆和泽克罗姆进行补充分析。

《口袋妖怪 黑2・白2》补完计划

《黑2・白2》全技能列表、全精灵对应努力值表

– 光盘收录 –

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》预告片+《宠物小精灵 BW2》中文字幕动画+广播剧《火箭队的秘密帝国》

已上市 全国报刊亭销售中

